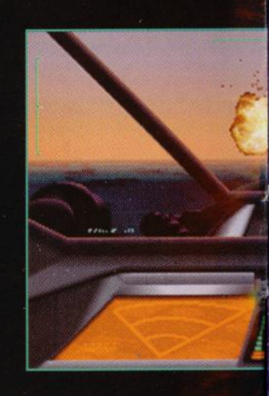

3/95
DAS MEISTGELESENE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 8400/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA
Die Nr.1
der Computerspiele- und Multimedia-Magazine
Flight unlimited
Der Edelflieger hebt endlich ab
Test:
•Descent •Heretic
•Alone in the Dark 3
•Rise of the Triad
•Hammer of Gods
Woodruff
Das Super-VGA-
Mär
Viv
Alle
Wint
5
JAHRE
OWER PLAY
4 391054 206507 03

„Die Luft wird dünner für Rebel Assault: Cyberia ist technisch um Klassen besser..."
Boris Schneider, PC Player

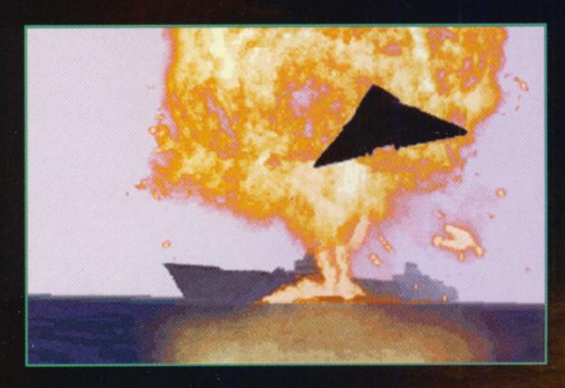
















„Cyberia entpuppt sich als gelungene Adventure-Action-Mischung mit grandioser Grafik..."
Power Play



„Die perfekte digitale Sprachausgabe aller Spielfiguren steigert das Gefühl, in einem richtigen Spielfilm mitzuwirken." PLAY TIME



„Cyberia zeigt auf eindrucksvolle Art und Weise, wie ein Film zum Mitspielen aussehen muß! An diesem Spiel müssen sich in Zukunft alle Konkurrenzprodukte messen"

„ ... kann auch im Bereich Sound und Musik neue Zeichen setzen. Dafür zeichnet kein Geringerer als Thomas Dolby verantwortlich."
PC Games

„Adventure, Knobeln, Ballern, interaktive Spielfilmsequenzen - Spielerherz was willst Du mehr?"
ASM

„Die Luft wird dünner für Rebel Assault: Cyberia ist technisch um Klassen besser, bietet mehr Sequenzen, klarere Grafiken und brillante Musik."
„ ... setzt neue Standards für CD ROM-Spiele" PC Player




ERIA™
Für CD ROM
Demnächst
komplett in
Deutsch
Im Exclusiv-Vertrieb von:
XATRIX
entertainment
Interplay™
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
0 61 07-945 145
BOMICO-Hotline-Service!

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

The even more Incredible Machine
Der Nachfolger eines der beliebtesten Spiele aller Zeiten
PC-Disk **19,95**

Peter Gabriel
Xplora CD-ROM **99,95**
Xplora Special Edition
enthält zusätzlich "Secret Worlds Live" als Audio-CD und Video sowie ein 56-seitiges Xplora Book
CD-ROM **159,95**

Unser Tip des Monats
Dark Forces *
LucasArts präsentiert den langersehnten Nachfolger von Rebel Assault: ein StarWars Action-3D-Abenteuer, das Doom das Fürchten lehren wird.
CD-ROM **89,95**

Panzer General *
vielleicht eines der besten Strategie-Spiele aller Zeiten für PC Disk oder CD-ROM
89,95

Aktionspreis!
Battle Isle 2
eines der besten und erfolgreichsten Spiele des letzten Jahres jetzt zum Hammerpreis – solange der Vorrat reicht
CD-ROM **59,95**

Einfach sensationell!
Dune 2
das bereits jetzt schon legendäre Action-Strategie-Spiel nun endlich auch auf CD-ROM zum Knallerpreis komplett in deutsch
CD-ROM **39,95**

Wir müssen wahnsinnig sein!
Der Planer
incl. Der Planer Extra
CD-ROM **29,95**

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour *	119,95 *	
1942 – Pacific Air War	99,95 *	89,95
1944 – Across the Rhine	99,95 *	99,95 *
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aladdin		69,95
Alien Legacy		79,95
Alien Logic	**99,95 ***	
Alien Olympics	79,95 *	79,95 *
Armored Fist	89,95	69,95
Aufschwung Ost		79,95
Battle Bugs (dt.)		69,95
Battle Isle 2	59,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Betrayal at Krondor (dt.)	79,95	89,95
Bioforge	99,95 *	
Blackhawk (dt.)		89,95
Bureau 13	79,95 *	79,95 *
Cannon Fodder 2		**69,95**
Caribean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chartbreaker		89,95 *
Colonization (dt.)	99,95	99,95
Comanche (dt.)	99,95	69,95
Comanche Data Disk 1 + 2		je 59,95
Commander Blood	79,95	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crime Patrol	99,95	
Cyberia	99,95	
CyberWar (dt.)	109,95	
Cyclones	**89,95 ***	**89,95 ***
Dark Forces	89,95 *	
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager	89,95	89,95
Das Amt		89,95 *
Dawn Patrol (dt.)	89,95	89,95
Death or Glory		89,95
Delta V		79,95
Der Baulöwe (Windows)		89,95
Der Clou – Profidisk		39,95 *
Descent	89,95 *	
Desert Strike	79,95	69,95
Die Siedler		89,95
Dime City	89,95 *	89,95 *
Discworld	**89,95 ***	**79,95 ***
Doom Episoden für Doom 1 oder 2		je 29,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	89,95	69,95 *
Earthsiege	89,95	89,95
Ecstatica	89,95	79,95
Elder Scrolls – Arena (dt.)		89,95 *
Elite 3 (1st Encounters)	79,95 *	79,95 *
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)		**99,95 ***
Freddy Pharkas	79,95 *	79,95
Frontpage Football Pro		89,95 *
Full Throttle	89,95 *	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95 *	89,95 *
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic		89,95 *
Höhlenwelt Saga	89,95	
Hokum KA 50		79,95 *
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Innocent until Caught 2	69,95 *	69,95 *
Inferno (dt.)	99,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Iron Assault	**99,95 ***	
Iron Cross	89,95 *	
Jungle Strike	79,95 *	
Kingdoms of Germany	79,95	79,95
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Larry 1-6 Collection	komplett 89,95 *	
Last Dynasty	89,95 *	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	
Legionen		69,95 *
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings Weihnachtsedition '94	39,95	39,95
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner (dt.)	89,95	69,95
Lords of the Realms (dt.)	79,95	79,95
Lost Eden	99,95 *	
Lothar Matthäus Super Soccer		69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic the Gathering	**99,95 ***	
Master of Magic	99,95	99,95
Menzoberranzan	89,95 *	89,95 *
Metal Marines		69,95 *
Micro Machines		69,95
MS-Golf		119,95
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis	**99,95 ***	
Novastorm	89,95	
Oldtimer (dt.)	89,95	
Outpost (dt.)	89,95	89,95
Panzer General	89,95 *	89,95 *
Peter Gabriel – Xplora	ab 99,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Dreams Deluxe	79,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pizza Connection		89,95
Powerslide	79,95 *	79,95 *
Quarantine (dt.)	79,95	79,95
Ran Trainer (dt.)	99,95	89,95
Rebel Assault (dt.)	89,95	
Renegade	**89,95 ***	
Retribution	79,95	
Rise of the Robots (dt.)	99,95	89,95
Royal Flush Pinball	79,95 *	79,95 *
Sam & Max (dt.)	99,95	89,95
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim City 2000 Data Disk		39,95
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Simon the Sorcerer 2		89,95 *
Sim Tower		89,95 *
Space Simulator (engl.)		99,95
SSN-21 Seawolf (dt.)	89,95	79,95
Star Crusader (dt.)	79,95	79,95
Star Trek 2 – Judgement Rites (dt.)		99,95
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Stereoworld	**69,95 ***	**69,95 ***
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Sternenschweif Speech Pack (dt.)		39,95
Strike Com. & Privateer	komplett 99,95	

PC-Spiele	CD	Disk
S.U.B.		79,95 *
Superkarts	**99,95 ***	
Syndicate	99,95	89,95
Syndicate Data Disk		39,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Ticonderoga	**99,95 ***	
Tie Fighter (dt.)	i.V.	99,95
Tie Fighter Mission Disk		39,95 *
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
U.F.O. & Master of Orion	komplett 79,95	
Ultima 8 – Pagan (dt.)	119,95	89,95
Ultima 8 Speech Pack		39,95
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter	99,95	
Virtuoso	79,95	79,95
Voyeur	89,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	**109,95**	
Wing Commander Armada	89,95	69,95
Wings of Glory	79,95 *	89,95 *
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95 *	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	**69,95**	**79,95**
Zonked		49,95 *

PC-Disk Preishits

Bane of the Cosmic Forge (dt.)	19,95
Chaos Engine	**29,95**
Curse of Enchantia	19,95
Dogfight	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Elite 2	39,95
Even more Incredible Machine (dt.)	**19,95**
Formula 1 Grand Prix	39,95
Great Courts 2	29,95
Gunship 2000	39,95
Inca 1	39,95
Indiana Jones Adventure 3 + 4 (dt.)	je 39,95
Ishar 1 (dt.)	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95
Heimdall 2	**29,95**
Lemmings 2	19,95
Lothar Matthäus	**29,95**
Mad TV (dt.)	39,95
Might & Magic 5	39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
North & South	29,95
Paperboy 2	19,95
Pirates Gold	39,95
Prince of Persia	39,95
Railway Challenge	**29,95**
Robin Hood – Conquest of Longbow (e.dA.)	19,95
Space Quest 4 (engl.)	19,95
Super VGA Harrier	19,95
Titus the Fox	19,95
Transarctica	19,95
Ultima 7	39,95
Universe	**29,95**
Zyconix (Tetris-Variante, dt.)	9,95

CD-ROM Preishits

7th Guest	39,95
Der Planer	**SONDERPOSTEN 29,95**
Dogfight	39,95
Dune 2 (dt.)	39,95
Elite 2	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Great Courts 2	**29,95**
Gunship 2000	39,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95
Ishar 1	19,95
Journeyman Project	39,95
Larry 5 & Perfect General	kompl. 39,95
Lemmings 1+2	kompl. 29,95
M 1 Tank Platoon	29,95
Microcosm	29,95
Mega-Lo-Mania	**29,95**
Megarace	49,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
Pirates Gold	39,95
Rebel Assault (e.dA.)	**SONDERPOSTEN 49,95**
Red Baron & Railroad Tycoon	kompl. 39,95
Silent Service 2 & Red Storm Ris.	kompl. 39,95
Star Control 1 + 2	kompl. 29,95
Summer + Winter Challenge	kompl. 29,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95
Transarctica	**19,95**
Universe	29,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed	299,95

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**159,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95

Disketten

3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	49,95
Advanced Gravis Joystick	ab 59,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**259,95**
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan	ab 69,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden.

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

intern



Willkommen in Las Vegas: Die Stadt der Spieler lädt zum jährlichen Branchentreff

Herzlichen Glückwunsch…

◆ Ihr habt es tatsächlich 60 Ausgaben mit uns ausgehalten und das können wir selber kaum glauben. In diesen sechzig Ausgaben seid Ihr mit uns durch dick und dünn gegangen, habt alle Höhen und Tiefen des Spielerlebens mitgemacht und seid, wie wir, fünf Jährchen älter geworden. Ganz nebenbei habt Ihr Euch durch gut 8000 Seiten unseres Hochglanzmagazins gefräst und Euch über 3500 Tests gefreut oder geärgert. Für das in uns und die POWER PLAY gesetzte Vertrauen, möchten wir uns deshalb ganz herzlich bedanken und wünschen uns, daß wir auch in Zukunft für Euch über das aufregendste und witzigste Hobby der Welt berichten dürfen.

Um unser kleines, halbrundes Jubiläum (auf das wir trotzdem ganz schön stolz sind) gebührend zu feiern, hat sich die Redaktionstruppe tief in die Archive gegraben und einen großen Rückblick gebastelt. Was sich in jenen fünf Jahren alles an Merk- und Denkwürdigem zugetragen hat, könnt Ihr ab Seite 115 in diesem Heft nachlesen.

Etwas mehr in der Gegenwart bewegen wir uns mit unserem Bericht von der alljährlichen Winter-CES im diesmal verregneten Las Vegas. So viel vorweg: Auch in den nächsten zwei Quartalen werden wir die Highlights mit der Lupe suchen müssen. In den meisten Fällen bewegten sich die vorgestellten Spiele zwischen Hausmannskost und Schmalhans Küchenmeister.

Eines können wir Euch aber schon jetzt garantieren: Die nächsten fünf Jahre POWER PLAY werden sich in gewohnter, appetitanregender Manier präsentieren.

Euer jubilierendes

Power-Play-Team

3/95

Descent: Es scrollt, es fliegt, es schießt! Interplays neuer Actionknaller sorgt für Begeisterung und etliche Schwindelanfälle in der Redaktion.

Seite 42

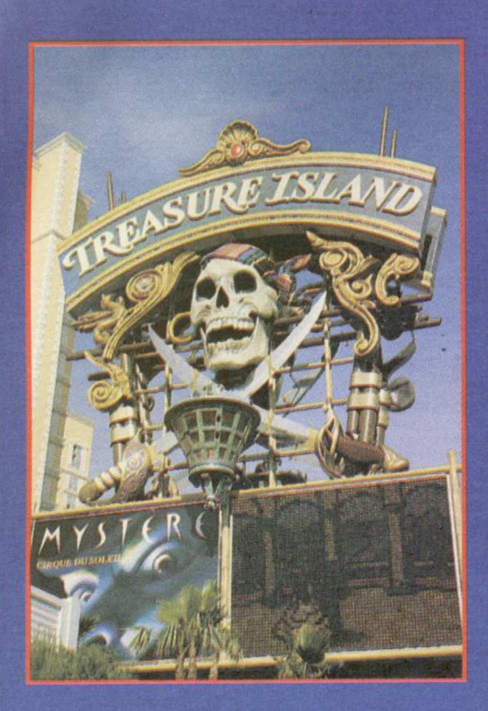






Seite 52

Heretic: Raven-Software verlegt das Duum-Geschehen in eine Fantasywelt voller Monster und Mysterien



Seite 14

Verspielt:
Volker und Pete machten im sonnigen Nevada die Casinos unsicher und schauten sich auf der CES-Show nach neuen Spiele-Highlights um.

Aktuell

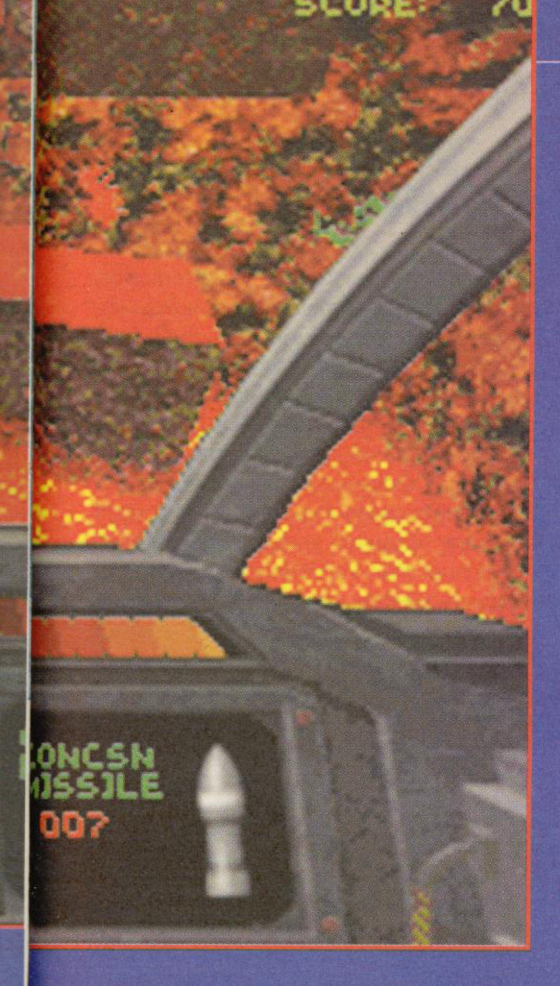
Thema

Wettbewerbe

Story

Test

◆ 3/95 ◆





Seite 86

Interaktiv und multimedial: Hell ist höllisch interessant und unter Mithilfe einiger bekannter Schauspieler entstanden



Rubriken



Seite 99

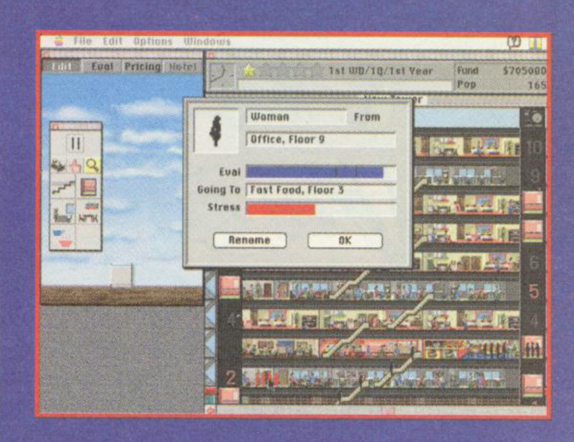
Die Welt am Draht: Knut begibt sich per Modem in die geheimnisvolle Online-Welt. Was ist drån am Internet? Alles über das Netz in unserem Spezialreport.

POWER SERVICE



Seite 46

Jonny Woo läßt grüßen: Die Designer von *Rise of the Triad* haben sich vom fernöstlichen Actionexperten inspirieren lassen



Seite 28

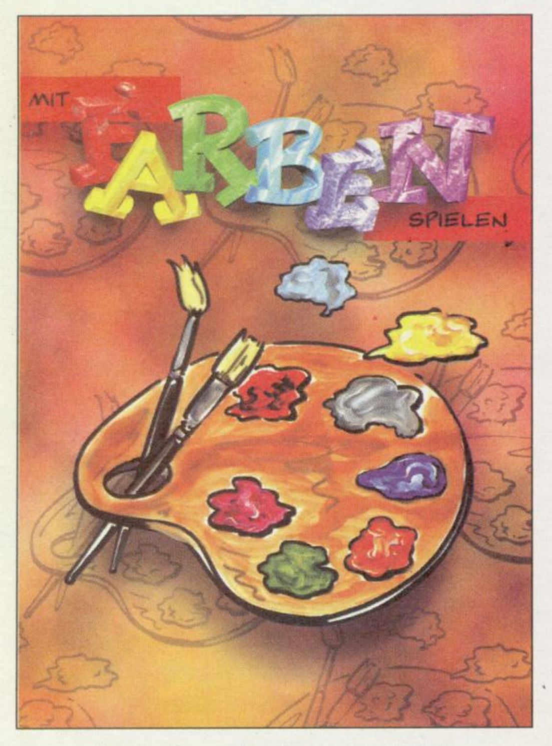
Streß: Wer bei *Sim Tower* nicht aufpaßt, sieht rot und treibt das aktuelle Wüterichmeter tüchtig in die Höhe.

NEWS

Rainbow Kids

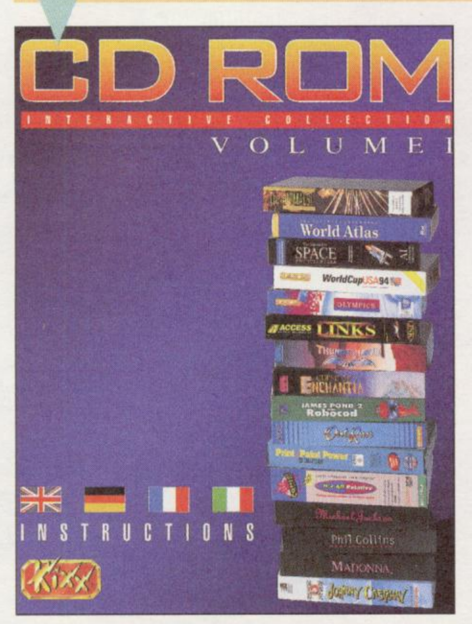
Nun wird auch die jüngste Generation mit allerlei Produkten vor den Monitor gelockt. Der Edutainmentbereich für Kinder wird dabei immer wichtiger – und umkämpfter. Mit gleich vier neuen Titeln tritt Rainbow Kids an, das Herz aufgeschlossener Eltern zu gewinnen. *Mit Comics Spielen* ist ein Animationsprogramm, mit dem Kinder ihre eigenen kleinen Zeichentrickfilme zusammenstellen können. Dabei werden nicht nur vorgefertigte Figuren eingesetzt. In einem speziellen Editor kann man seine eigenen kleinen bunten Helden kreieren. *Mit Formen Spielen* wiederum gibt dem Kleinst-User nicht nur die Möglichkeit, sich mit den fundamentalsten geometrischen Figuren vertraut zu machen, so nebenbei lernt er auch noch Mamis und Papis Computer kennen. Und um das ganze Programm für die Kleinsten schließlich abzurunden, ist die Spiel-Reihe von Rainbow Kids um die Begriffe Farben und Märchen vergrößert worden. *ps*

Name:	Mit Farben (Märchen, Comics, Formen) spielen
Hersteller:	Rainbow Kids
Preis :	ca. 80 Mark



Bunt muß es sein: Die neuen Edutainment-Programme von Rainbow Kids

Kixx CD-ROM Collection



Die Masse macht's: Hier gibt es jedes Programm für umgerechnet knapp 10 DM

Wie ein kleiner Gemischtwarenladen kommt dieses Sammelsurium aus Spielen, Anwendersoftware und interaktiven Musik-CDs daher. Ob *Curse of Enchanthia*, *James Pond 2* oder ein Grafik-Design-Studio: Mit dem Spruch "16 Titel auf 10 CD's" wird wohl so langsam die Ära des Bundel-Ramsches eingeläutet. Dieser etwas abwertend klingende Ausdruck ist aber nicht durchaus ehrenvoll gemeint. Als Ramsch bezeichnet man im Verlagswesen normalerweise Bücher, die als Remissionen, also nicht verkaufte Exemplare, aus der Preisbindung genommen werden, um dann zwecks Lagerräumung mit einer speziellen Markierung versehen wieder verbilligt angeboten werden. Die Qualität der Ware bleibt aber die gleiche. *ps*

Name:	CD-ROM Collection Vol. 1
Hersteller:	Kixx
Zirka-Preis:	150 Mark

Here comes BOB!



Wenn Computergott Bill Gates von seinem persönlichen Olymp in die Niederungen der schnöden User steigt, dann muß das schon einen besonderen Grund haben. So geschehen auf der Winter-CES in Las Vegas. In einem brechend vollen Saal, unter den kreativen Augen so illustrer Gäste wie Steven Spielberg und Jerry "Ex-Disney" Katzenberg, stellte Bill Gates das neueste Produkt aus der Microsoft-Home-Reihe vor. "BOB" ist eine Sammlung acht nützlicher Programme, die jede amerikanische Computerfamilie, so Gates, gebrauchen kann. Neben so umwerfenden Sachen wie einem Schreibprogramm, persönlichem Kalender und Finanzberater findet der interessierte Computerlaie einen E-Mail Manager und ein nettes Geographiespielchen. Damit uns die Verwaltungsarbeit leichter von der Hand geht, tummeln sich zahlreiche Cartoon-Figuren auf den bunten Bildschirm-Menüs und erklären uns mit Engelsgeduld die Abläufe im Programm. Wer sich bereits etwas auskennt, darf die Helferlein zurückschalten. Die werden dann nur noch automatisch tätig, wenn der ehemalige Computermuffel irgendwo stecken bleibt. Das modular aufgebaute "BOB" wird in Zukunft mit Zusatzprogrammen aufgewertet, in der jetzigen Grundversion kostet der Spaß 99 Dollar. *vw*

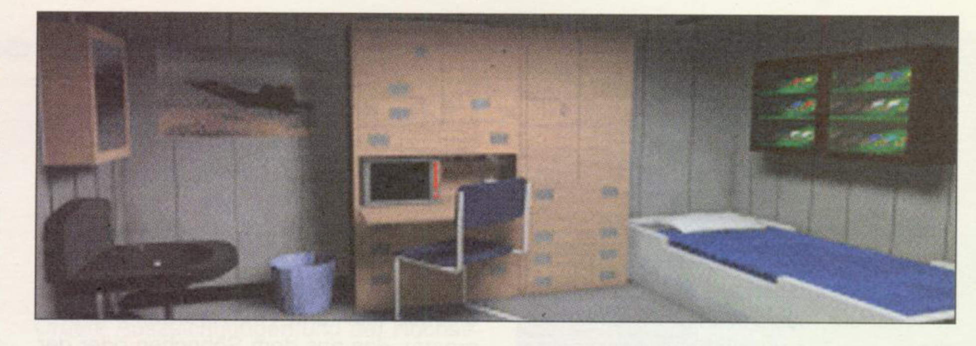
Name:	Microsoft BOB
Hersteller:	Microsoft
Erscheinungs-: termin	1. Quartal '95

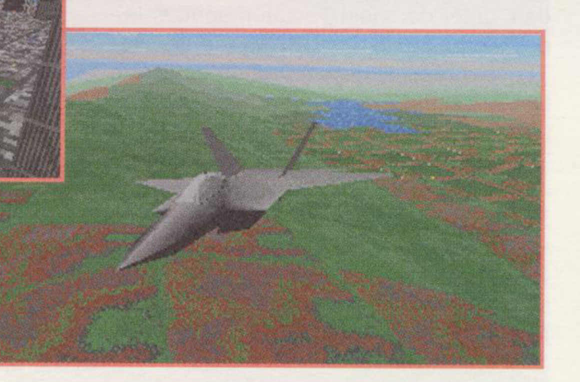


Zu Hause im Computer: Keine Berührungsängste mit BOB

Jetfighter III

Von den Mission Studios entwickelt und von Interplay auf den Markt gebracht, erscheint in Kürze *Jetfighter III*, eine Kampfsimulation der Düsenjäger F-16 Falcon, F-22 Lightning II und F/A-18 Hornet. Von einem Flugzeugträger aus, dessen Renderräume Ihr begehen könnt, startet Ihr zu United-Nations-Missionen in Krisenherde wie Südamerika, Ostasien, Kuba u.a. Die 3D-gerenderten Bodengrafiken mit Gebäuden, Türmen, Straßen, Eisenbahnschienen, Flughäfen, Flüssen und Seen sollen von jeder Flughöhe aus ein extrem realistisches Bild bieten. Obwohl Wettereinflüsse die ohnehin waghalsigen Landungen auf einem schwankenden Trägerdeck erschweren, soll *Jetfighter III* der am leichtesten erlernbare Flugsimulator auf dem Markt sein. Trotz der hohen Simulationsdichte soll das intuitive Interface eine leichte Bedienung sicherstellen. Zusätzlich beinhaltet das CD-Only-Spiel eine Datenbank mit Details über 60 moderne Kampfflugzeuge, die mit über 500 Fotografien, Blueprints, Videos und Expertenkommentaren dem interessierten Spieler nahegebracht werden. Ab einem 486er mit mindestens 33 MHz sollt Ihr abheben können. *fh*



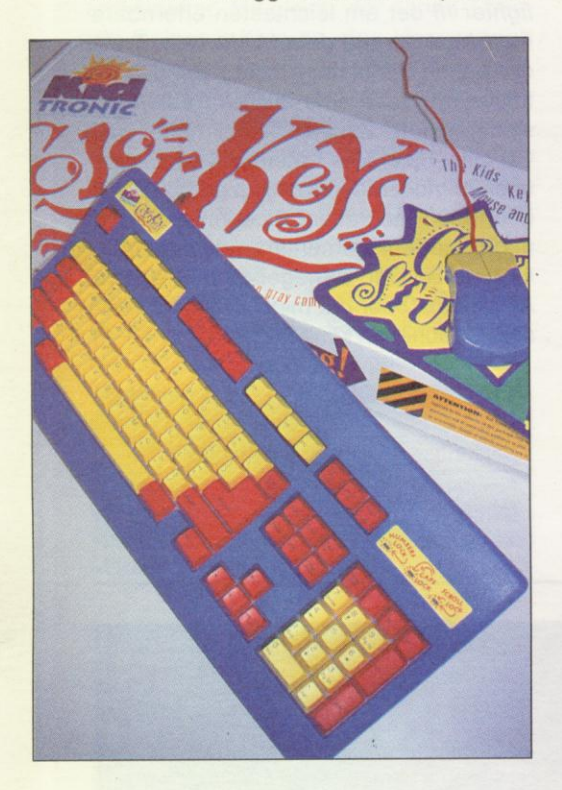


Top Gun für den Heim-PC: Mit Mission Studios Jetfighter III sollen auch die schwierigsten Manöver ein Kinderspiel sein

Name:	Jetfighter III
Hersteller:	Mission Studios
Erscheinungs-: termin	1. Quartal '95

Für unsere Kleinsten

Die Farbgebung unserer Tastaturen hielt sich bislang in sehr konservativen Grenzen: Vom flotten Hellgrau über sattes Dunkelgrau bis hin zum schneidigen Schwarz glich die Farbpalette des ZX 81. Key Tronic, weltweit größter Tastaturhersteller, hat sich nun ein farbiges Konzept ausgedacht, das vor allem Kleinkinder, aber auch Junggebliebene ansprechen soll. Die **Kid Tronic Color Keys** ist an sich eine handelsübliche Key-Tronic-Tastatur, die jedoch hübsch eingefärbt, mit einer wunderbunten Maus und einem passenden Mauspad ausgeliefert wird. Als zusätzliches Schmankerl liegt der Packung *Microsoft Fine Artist* bei, ein kindisches Mal- und Textverarbeitungsprogramm, das aus dem Söhnchen oder der Tochter einen Multimedia-Experten macht. Aber auch für die reiferen Tastenfans und Vielschreiber haben wir eine gute Neuigkeit: Die **ProTouch** von Key Tronic ist die erste Tastatur, die dem RSI-Syndrom, einer Art Sehnenentzündung in den Händen, unter der viele Tastaturbenutzer leiden, vorbeugt. In den USA wurde die ProTouch unter anderem von staatlichen Behörden und Ämtern als empfehlenswerter Standard erhoben und erzielte beste Testergebnisse. Der weiche Anschlag der Pro Touch ist zwar nicht jedermanns Sache ("Das is ja wie Gelee!?" meint Volker), aber nach einer gewissen Eingewöhnungsphase schreibt es sich wie im siebten Himmel. Also tut Euren Kindern und Fingern was Gutes. *kn*



Da lacht das Herz unserer Kleinsten: In Rot, Gelb und Blau schimmert die Kids-Tastatur – für Erwachsene eher etwas zu schrill. Das mitgelieferte Softwarepaket machte im Gegensatz zur Maus und dem Mauspad einen guten Eindruck.

Demo-Panne



Läuft nicht: Die Kings Quest 7-Demo macht Mucken

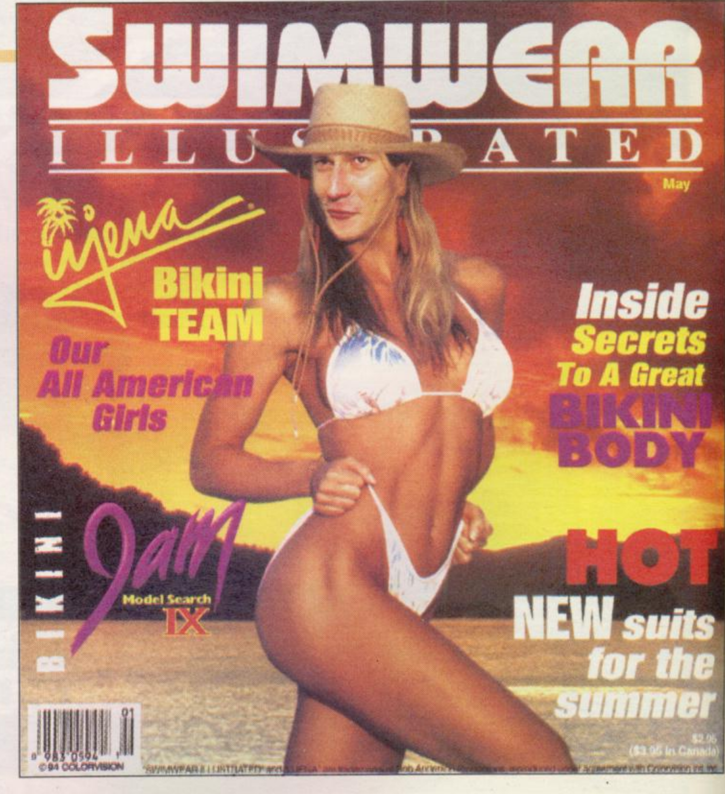
Digitale Wunderwelten stecken mitunter voller Tücken: Das mußten wir – und Ihr – bei der letzten *POWER PLAY-CD* zu unserem Leidwesen feststellen. Beim Testlauf funktionierten alle Programme prächtig und ließen sich bei Bedarf anstandslos installieren. Auch die *King Quest 7*-Demo machte da keine Ausnahme. Doch der Teufel ist ein Eichhörnchen, denn auf dem Weg vom Rohling bis zur gedruckten Auflage haben sich nun scheinbar ganze Datenbestände in Luft aufgelöst: Betroffen ist besagte *Kings Quest 7*-Demo, die auf der fertigen CD nicht mehr funktionierte. Dazu können wir nur sagen: Asche auf unser Haupt und ein zerknirschtes "Maxima Culpa". Die Demo werden wir jedenfalls auf einer unserer nächsten CDs nachliefern. *mh*

Bitte melde Dich!

Neulich in Las Vegas. Etwas abseits des routinemäßigen Messetrubels lief uns diese attraktive Erscheinung über den Weg und zog die Redakteure in ihren Bann. Sollten wir mit unserem Danielle Bunten-Artikel eine Lawine losgetreten haben? Haben unserer Forderungen nach schöneren Programmierern endlich Erfolg gehabt? Wer kann uns näheres über diese außergewöhnliche Unbekannte mitteilen? Wo wurde sie zuletzt gesehen? An Hinweisen haben wir nicht viel zu bieten. Neben einem zerrissenen Hulk Hogan T-Shirt mit der Aufschrift: "Nieder mit dem Butcher" und ein paar verträumten schwarzen Augen tappen wir völlig im Dunkeln. Sachdienliche Hinweise schickt bitte auf einer Postkarte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag
Hans-Pinsel-Str. 2
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Ooze
85531 Haar bei München

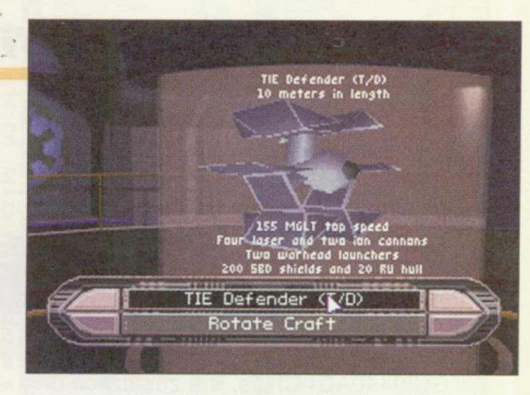
Bitte helft uns weiter. Bei uns ist kein vernünftiges Arbeiten mehr möglich. Die komplette Redaktion leidet unter einem Hormonstau, der kalte Schweiß steht uns auf der Stirn und alle starren geistig abwesend aus dem Fenster – kurz, die gesamte Arbeit bleibt liegen. Wer uns als erster den Namen der Mieze nennt, der darf sich über jede Menge frischer Software freuen. *vw*



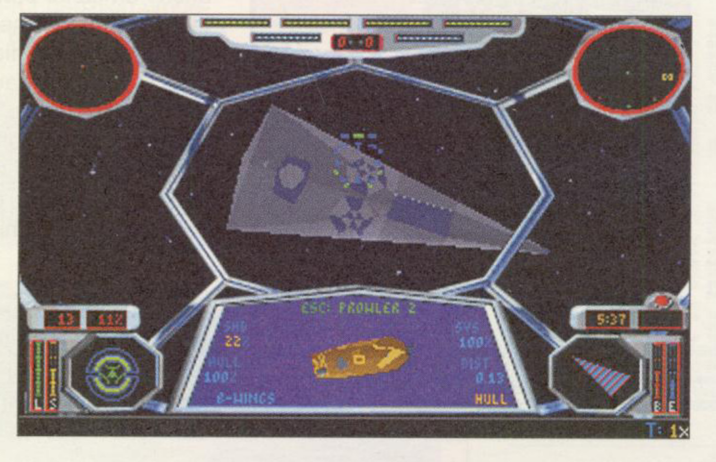
Computerspielen macht Spaß! Unsere Unbekannte aus Las Vegas.

Defender of the Empire

Nachschub für alle imperialen Piloten hält jetzt LucasArts bereit: *Defender of the Empire* ist die erste Zusatzdiskette für das Erfolgsprogramm *TIE-Fighter*. 18 frische Missionen warten auf Euch, um den Imperiumsverräter Zaarin durch die Galaxis zu jagen. Dummerweise hat auch Zaarin nun eine Flotte der neusten TIE Modelle (dem TIE Defender). Damit das Imperium nicht ins Hintertreffen gerät, bekommt Ihr im Laufe der Extra-Missionen ein weiteres Schiff: Ein superschweres und extrem gut bewaffnetes Kanonenboot. Ansonsten hat sich am Grundprinzip nichts geändert: Die Missionen sind im Campaign-Modus eingebaut. Neben den Hauptaufgaben gilt's noch, Sekundärziele und Bonusmissionen zu erledigen. Beim Briefing darf der Gesandte des Imperators nicht fehlen. Wer seinen Piloten schon gelöscht haben sollte, braucht nicht zu verzweifeln oder alle Missionen nochmal zu spielen. Auf den beiden Disketten befindet sich ein Instantpilot mit allen Orden, Auszeichnungen und der Höchstpunktzahl: Mit diesem lassen sich alle alten Einsätze individuell fliegen. – Schöner ist´s natürlich, die Orden und Punkte "ehrlich" zu verdienen. Technisch hat sich bei *Defender of the Empire* jedenfalls nicht viel verändert: Blitzsaubere Sprachausgabe, fixe und schöne 3D-Grafik und animierte Zwischenszenen (für die Story) runden die famosen Extra-Aufträge ab, die sich kein Imperiumsflieger entgehen lassen sollte. Schon jetzt ist eine weitere Missionsdiskette in Planung, die wahrscheinlich Ende des Jahres erscheinen soll. *mh*



Leider nicht mehr die ultimative Kampfmaschine: TIE Defender bekommt Konkurrenz



Wie gehabt: Im Auftrag des Imperators jagen wir den Verräter Zaarin

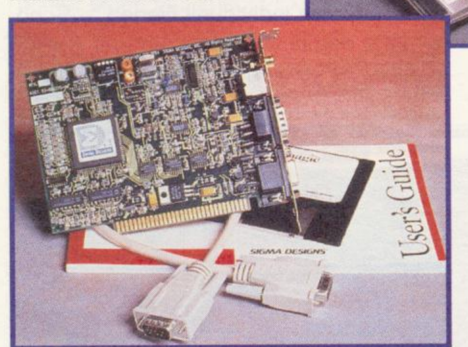
Name:	**Defender of the Empire**
Hersteller:	**Lucasarts**
Erscheinungstermin:	**1. Quartal '95**



Rave'n'PrimeTime

Allerlei Neuigkeiten vom RealMagic-Erfinder Sigma: Nach dem in dieser *POWER PLAY* getesteten *Flash Traffic* gibt's auch allerlei Hardwareneuigkeiten. Zum einen dürfte die **Real Magic RAVE** schon seit einigen Tagen in den Regalen der Händler schlummern. Diese Karte ist an sich eine reinrassige Vesa-Local-Bus-Grafikkarte auf der Basis des Trident TGUI9440AGi-Chips, die zusätzlich den MPEG-Chipsatz spendiert bekam. Das heißt, daß das nervige Gestöpsele zwischen ReelMagic und Grafikkarte wegfällt, und Ihr nun alles auf einer Karte habt. Netterweise fallen so auch die technischen Bremsen des CGA-Feature-Connectors weg, was Euch bei MPEG-Filmen bis zu 128000 Farben in 1280x1024 Pixel bei 30 Frames pro Sekunde beschert, vorausgesetzt es existieren auch die nötigen MPEG-Files, die in dieser Auflösung codiert wurden. Als zweite Karte ist schon ab Dezember die **RealMagic PrimeTime** im Angebot, eine ISA-Karte, die es ermöglicht, Euren Fernseher als Monitor zu benutzen. Aus der Karte kommt ein S-Video- oder Fernseh-Signal, was den Anschluß sowohl an Videorecorder als auch Fernseher problemlos gestalten sollte. Die "Prime Time" ist also die optimale Karte, wenn Ihr die Real Magic bereits besitzt, ein XA+-Laufwerk habt und Euch die "Digital-Video"-Filme, die für das Phillips CD-i veröffentlicht wurden, anschauen wollt. Auf einem Fernseher kommen diese dann doch besser als auf dem Computermonitor. *kn*

Rechts: Die RealMagic RAVE fusioniert Grafik- und MPEG-Karte auf einem Board



Unten: Die RealMagic Prime Time bringt Euer VGA-Signal auf die handelsübliche Glotze

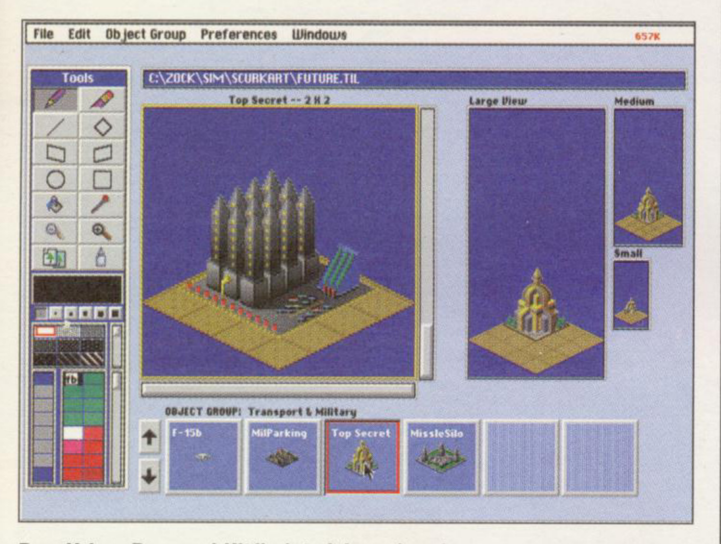
Name:	RealMagic RAVE
Hersteller:	Sigma
Zirka-Preis:	850 Mark (1MB) 999 Mark (2MB)

Name:	RealMagic PrimeTime
Hersteller:	Sigma
Zirka-Preis:	320 Mark

Sim City 2001

Allen *Sim City 2000*-Fans wird das Wasser im Munde zusammenlaufen: Seit kurzem ist die **Sim City 2000 CD Collection** im Handel. Hier findet Ihr sowohl das Original als auch die *Szenarios Volume 1 Great Disasters*-Version und einige Bonusstädte vor. Doch das beste an der Kollektion ist das *Urban Renewal Kit*, mit dem Ihr nach dem Baukastenprinzip eigene Häuser und Einrichtungen schafft und mit einem Mini-Malprogramm die ganz individuellen Gebäude pixelt. Natürlich dürfen Grafiken im- oder exportiert und auch das alte Original-Kit gänzlich umgestaltet werden. Frohes Bauen und Planen!

Name:	**Sim City 2000 CD Collection**
Hersteller:	**Maxis**
Preis:	**120 Mark**



Das *Urban Renewal Kit* findet sich auch auf der Sim-City-2000-CD-ROM.



Eigene PCX-Files, wie dieses mitgelieferte, lassen sich ins URK importieren

Viva Las Vegas!

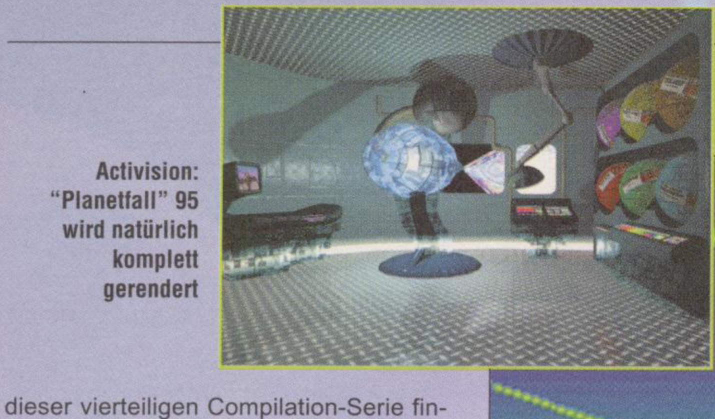
Auf welche Programme dürfen wir uns im neuen Jahr besonders freuen? Die *POWER PLAY*-Spürhunde Schwindt und Weitz schnüffelten auf der Winter-CES in Las Vegas nach tief vergrabenen Spieleschätzen.

Die gute Nachricht zuerst: Über reichlichen Softwarenachschub müssen wir uns 1995 keine Gedanken machen. Der Niedergang des 16-Bit-Konsolenmarktes hält unvermindert an und selbst überzeugte Modulfirmen produzieren inzwischen für den CD-ROM-Personal-Computer. Daraus resultiert auch gleich die schlechte Nachricht: 1995 dürfen wir mit einer Flut allenfalls mittelmäßiger Programme rechnen, die den PC-Markt unnötig aufheizen werden. Wirkliche Highlights dagegen mußten wir wieder einmal mit der Lupe suchen. Die vielversprechendsten Neuerscheinungen stellen wir auf den folgenden Seiten vor.

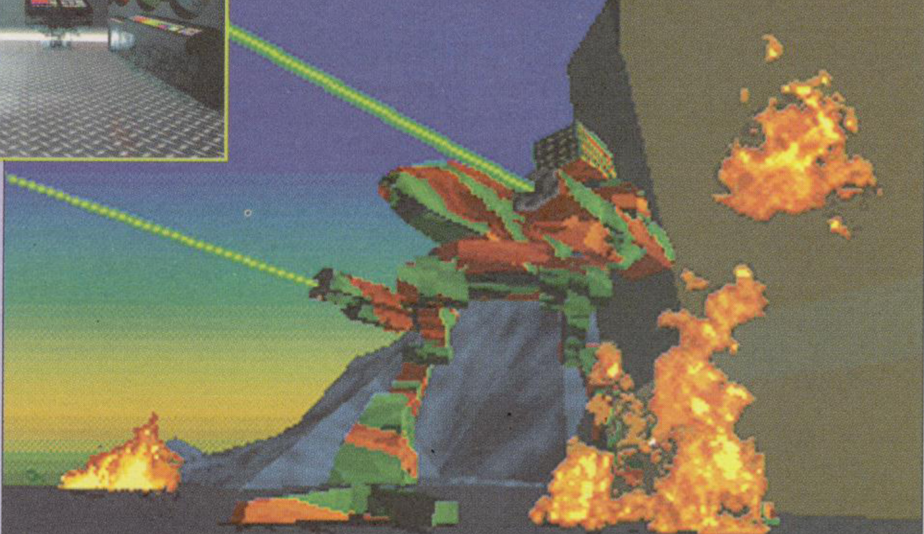
Activision

Frohe Kunde für alle Roboter-Freaks. Mit der nur geringfügigen Verspätung von zweieinhalb Jahren beglückt uns die amerikanische Traditionsfirma endlich mit dem FASA-Lizenztitel **Mechwarrior 2 – The Clans**. Nun soll das Werk endgültig im Juni erscheinen. Bis dahin müssen sich die Jungs aber noch gewaltig auf den Hosenboden setzen und Überstunden machen. – Der erste Battlemech-Probelauf konnte uns nun wirklich nicht überzeugen. Lizenzgeber FASA liegt derweil im Clinch mit Dynamix, weil deren "Earthsiege"-Roboterszenario den Originalen doch etwas sehr nahekommt. Also Clankrieger, drei, vier Monate müssen die Marodeure noch im Hangar stehen. Erst Ende des Jahres erscheint **Planetfall: Floyd's Next Thing**. Steve Meretzkys altes Infocom-Adventure ist dann modisch aufgepeppt, Roboter Floyd stapft durch gerenderte Welten und plaudert mit Digi-Charakteren. Dafür, daß auch inhaltlich für uns einiges abfällt, sorgen Hans Beimler und Richard Manning, beide über drei Jahre als Autoren für "Star Trek: The Next Generation" tätig. Auf einen weiteren alten Bekannten aus Infocom-Tagen treffen wir in **Zork: Nemesis**. Die Fortsetzung von "Return to Zork" will uns mit Schauspielern, orchestralem Soundtrack und gerenderten 3D-Welten überraschen. Wenn dann noch Interface und Puzzle-Qualität stimmen, sind wir zufrieden.

Ein echter Leckerbissen für alle Nostalgiker ist das **Atari 2600 Action Pack**. In



Activision: "Planetfall" 95 wird natürlich komplett gerendert



Activision: "Mechwarrior 2 - The Clans" soll jetzt im Juni 1995 erscheinen

dieser vierteiligen Compilation-Serie finden wir jeweils 10 bis 15 der alten Atari-Konsolenspiele umgesetzt für Windows. In dem ersten im März erscheinenden Teil schlummern solche Perlen wie Hero, Pitfall, Kaboom! oder Chopper Command. Wer wissen will, was Papa in seiner Jugend gespielt hat, kommt an diesen genialen Sammlungen nicht vorbei

Wer Pitfall nicht so grob gepixelt spielen möchte, wartet besser auf **Pitfall – The Mayan Adventure** für Windows. Wie in der Sega-CD-Version folgen wir hier den Spuren von Pitfall Harry Jr. auf seinem beschwerlichem "Jump 'n' Run"-Weg durch den Amazonas-Dschungel.

Nach soviel Aufregung spielen wir zur Beruhigung eine Runde **Shanghai: Great Moments**. In der grafisch tüchtig aufgepeppten Version des alten chinesischen Denkspiels werden wir durch Digi-Filmchen und eine echte Schauspielerin bei der Stange gehalten.

Des weiteren angekündigt, aber noch nicht zu bestaunen: **Santa Fe Mysteries**. In diesem CD-ROM-Detektivspiel übernehmen wir selbst die Rolle der Spürnase und lösen einen komplizierten Fall mit der Hilfe von zahlreichen Hinweisen, Verhörvideos sowie falschen und echten Spuren.

Planetfall: Floyd's Next Thing	4. Quartal 95
Mechwarrior 2	2. Quartal 95
Zork Nemesis	4. Quartal 95
Atari 2600 Action Pack	1. Quartal 95
Shanghai: Great Moments	1. Quartal 95
Pitfall: Mayan Adventure	3. Quartal 95
Santa Fe Mysteries	4. Quartal 95

American Laser Games

Kein Wunder, daß bei American Laser Games meist der überlebt, der am schnellsten zieht. Schließlich sitzt die Firma in Albuquerque, New Mexico und dort sind die Jungs schneller als ihr Schatten. Oberharte Computerfreaks können in nächster Zeit gleich zwei "Shooting Games" erwarten. In **The Last Bounty Hunter** macht Ihr Jagd auf "Nasty Dan", "El Loco", "Handsome Harry" und "The Cactus Kid". Habt Ihr einen der tough Guys gestellt, geht's zum üblichen Maus-"Shoot Out" in staubiger Westernkulisse.

Hundert Jahre moderner, aber kaum weniger bleihaltig geht's in **Drug Wars** zur Sache. Wir sind wieder auf der Seite der Guten, sprich der amerikanischen Border

American Laser Games: Just say no – Der "Drug War" wird feurig beendet

Police und terminieren möglichst fachgerecht skrupellose Drogenhändler aus einer mittelamerikanischen Bananenrepublik. Wer's mag!

Drug Wars	2. Quartal 95
The Last Bounty Hunter	2. Quartal 95

Bethesda Softworks

I'll be back! Muskelarni Schwarzenegger kommt in **The Terminator – Future Shock** erneut zu Kampfroboter-Ehren. Im Gegensatz zum Vorgängerspiel wird jetzt die Endzeit stufenlos gescrollt, und auf "Tote Winkel" verzichtet man ebenfalls. Dafür gibt's jetzt über 40 unterschiedliche Missionen, eine komplexe Story und drei Fortbewegungsarten. Unser Roboter stampft nicht nur mit seinen Blechzehen durch das postatomare Amerika, sondern kann jetzt auch fliegen oder mit einem Straßenkreuzer durch die Gegend brettern.

Daggerfall – The Elder Scrolls 2 öfter angekündigt, schon mal verschoben, erscheint jetzt wahrscheinlich im ersten Quartal 95. Der zweite Teil wurde technisch und inhaltlich noch einmal generalüberholt und auf Vordermann gebracht. Fans dürfen ihre Charaktere aus dem ersten Teil natürlich übernehmen oder gleich eigene Charakterklassen entwerfen.

The Terminator – Future Shock	1. Quartal 95
Daggerfall	1. Quartal 95

Domark

Bewegten sich Domarks Simulationen bisher meistens zwischen Himmel und Erde, so geht's jetzt mit Warp-Antrieb in den Weltraum. **Absolute Zero** ist eine Mischung aus Rennsimulator und 3D-Ballerspiel. Mit zehn unterschiedlichen Fliegern macht Ihr Jagd auf die Zerstörer Eures Heimatplaneten. Hundert Missionen lassen reichlich Gelegenheit zur Erprobung der futuristischen Waffensysteme auf den Planetenoberflächen. Was die hochauflösende Space-Simulation spielerisch zu bieten hat, bleibt abzuwarten.

Deutlich bodenständiger geht's dagegen in **Tank Commander** zur Sache. Hier tritt der Panzerfreund in allen Krisengebieten des Globus den Bösewichtern entgegen. Zur Auswahl steht das ganze hochmoderne Arsenal des Schreckens von Ost und West. Die Vektorgrafik wirkte dagegen nicht ganz so zeitgemäß. Ihr könnt entweder gegen den computerisierten Feind antreten oder via Modem oder Netzwerk eine Panzerschlacht im Freundeskreis durchziehen. Wir bevorzugen eine Runde Monopoly.

Etwas abseits der gewöhnlichen Produktpalette findet sich **The Orion Conspiracy**. In diesem Super-VGA-Endzeit-Abenteuer stehen wir allein mit unserem Heldensprite gegen diverse Mega-Corps

Viva Las Vegas!

und korrupte Regierungen. Die mit einfachem "Point and Klick"-Interface ausgestattete Geschichte steht kurz vor der Fertigstellung.

The Orion Conspiracy	1. Quartal 95
Absolute Zero	1. Quartal 95
Tank Commander	1. Quartal 95

Empire

Auf den Spuren von Novalogic wandelt Empires neues Actionspiel mit dem beziehungsreichen Namen **Red Ghost**. Als Kopf einer internationalen Eingreiftruppe müßt Ihr ein Relikt aus der Zeit des kalten Krieges eliminieren. **Red Ghost** ist eine ultrageheime Organisation, die seit 75 Jahren den Westen destabilisieren will. Mit Hilfe einer Technik, die sich Rayscaping nennt, werden 3D-Landschaften entwickelt, die stark an *Armored Fists* Voxel-Space erinnern. Doch im Gegensatz zu Novalogics Panzerspiel bewegt man sich hier wahlweise zu Lande, zu Wasser oder in der Luft, um den Gegner durch gezieltes Feuer an der Durchführung seiner Pläne zu hindern.

Gut 130 Jahre zurück in die Vergangenheit nimmt uns **Civil War**. Wie der Name schon richtig vermuten läßt, geht es in den amerikanischen Sezessionskrieg. Wer Lust hat, kann hier den Verlauf der Ereignisse neu bestimmen, vorausgesetzt er schafft es, die Konföderierten zum Sieg zu führen. Ob es neben dem Campaignmodus auch noch Szenarien geben wird, in denen die wichtigsten Ereignisse wie die Schlacht um Gettysburg nachgespielt werden kann, stand bis zu diesem Zeitpunkt leider noch nicht fest.

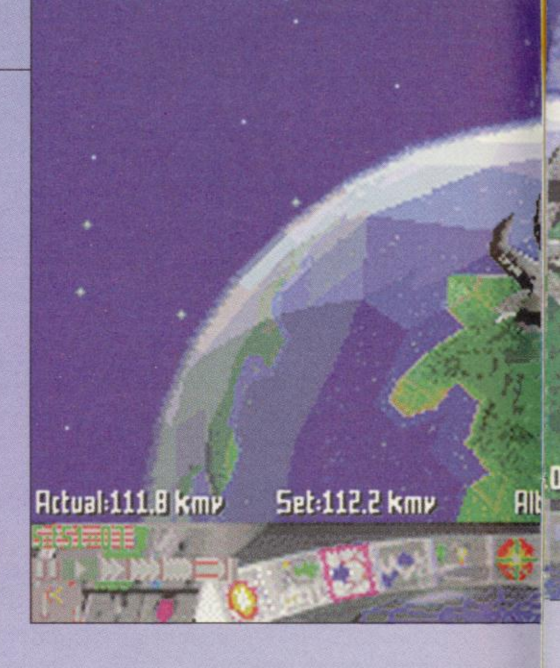
Civil War	1. Quartal 95
Red Ghost	2. Quartal 95





Empire: Red Ghosts Ausflug in die Zeiten des kalten Krieges (oben und links) oder ein Besuch auf den Schlachtfeldern des amerikanischen Bürgerkrieges (unten) – Strategie wird in den kommenden zwei Quartalen großgeschrieben.





47-TEK

Mit der Behauptung, die "Neue Welle in 3D-Kampfspielen" zu verkörpern, stellte 47-TEK gleich zwei neue Prügelspiele in Rendergrafik vor: **Sento** und **Creepclash**. Obwohl beide Spiele eine unterschiedliche Rahmengeschichte haben, sah das spielerische Resultat doch ziemlich gleich aus. Ähnlich wie bei bekannten Konsolen-Vettern müßt Ihr versuchen, den Gegner mit allen erlaubten und unerlaubten Tricks zu Boden zu bringen oder aus dem Ring zu werfen.

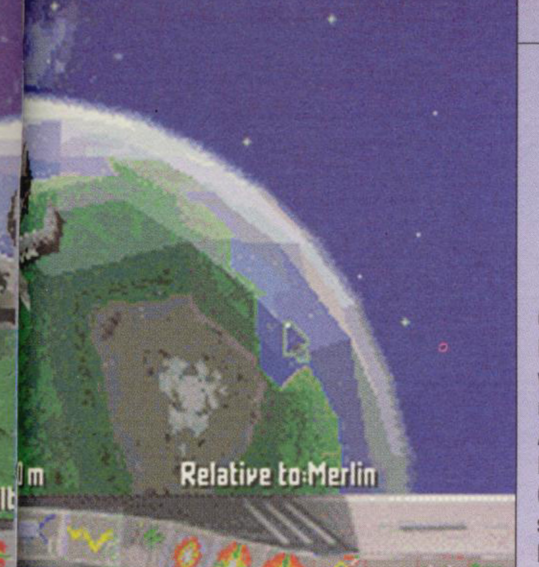
Grafisch gesehen machten beide Spiele einen recht interessanten Eindruck, da man ausnahmsweise nicht krampfhaft versuchte, menschenähnliche Figuren aufeinanderzuhetzen, sondern teilweise recht interessante Kreaturen schuf. Leider erreichten PC-Kampfspiele bisher selten die Standards, wie sie bei Konsolen schon längst gängig sind. Auf das Endresultat dürfen wir jedenfalls gespannt sein.

Sento	2. Quartal 95
Creepclash	2. Quartal 95

Gametek

Eine der witzigeren Spielideen auf der CES kam diesmal von Gametek: **Baldies** ist ein Strategiespiel, bei dem Ihr versuchen müßt, dem gegnerischen Stamm glatzköpfiger Knubbelmännchen den Garaus zu machen. Ihr könnt sie wie Ballons platzen lassen, ihnen kleine, gemeine Fallen stellen oder mit brachialer Gewalt in die ewigen Jagdgründe schicken. Taktisch erinnert es ein wenig an *Popolous*, der Niedlichkeitsfaktor kann sich mit dem von *Lemmings* messen lassen. Momentan noch als VGA-Version vorgesehen, überlegt man sich bei Gametek, ob die kleinen Glatzen nicht vielleicht doch in Hires glänzen sollen.

Ein Ausflug in die Welt des Golfsports unternimmt die Softwareschmiede aus Berkshire mit **Fairway to Heaven**. Hier



Gametek: Mit Frontier machen wir uns wieder auf, um die Weiten des Alls zu erkunden. Die kleinen Glatzköpfe dagegen sind ein recht bodenständiges Völkchen



können wir unter Anleitung solch illustrer Balltreiber wie Jack Nicklaus, Peter Dye und Ben Cranshaw den edlen Lochsport erlernen. **Fairway to Heaven** gibt dem Freizeitgolfer nicht nur die Möglichkeit, den Ball vom Abschlagpunkt aus nachzuschauen, sondern praktisch jede Perspektive (inklusive der des Balls) einzunehmen.

Frontier: First Encounters entführt uns wieder einmal in die Welt von *Elite*. In dieser Fortsetzung des Strategie- und Handelsklassikers befinden wir uns im Jahr 50 nach *Elite II*. Neue Schiffe wurden gebaut, die politischen Strukturen haben sich verändert und der Weltraum ist weiter besiedelt worden. Auch die Bedienung des eigenen Raumschiffes wurde jetzt neu

Gametek: Mit einer PC-Version von Super Street Fighter II versucht man an den Konsolenerfolg anzuknüpfen.



Viva Las Vegas!

designed. Die Entwicklung neuer Waffen war notwendig, da die Thargoids aus *Elite* jetzt häufiger auftreten als früher. Auf kämpferische Qualitäten wird also in dieser Fortsetzung verstärkt Wert gelegt.

Kämpferische Qualitäten mußte bis jetzt vor allen Dingen der Videospieler haben. Langsam, aber sicher machen sich die Konsolenklassiker auch auf dem PC breit. **Super Street Fighter II** wird im zweiten Quartal dieses Jahres über unsere Monitore hüpfen. Ob er dabei ebenso bleibende Eindrücke hinterlassen wird wie auf der Konsole, werden wir dann sehen.

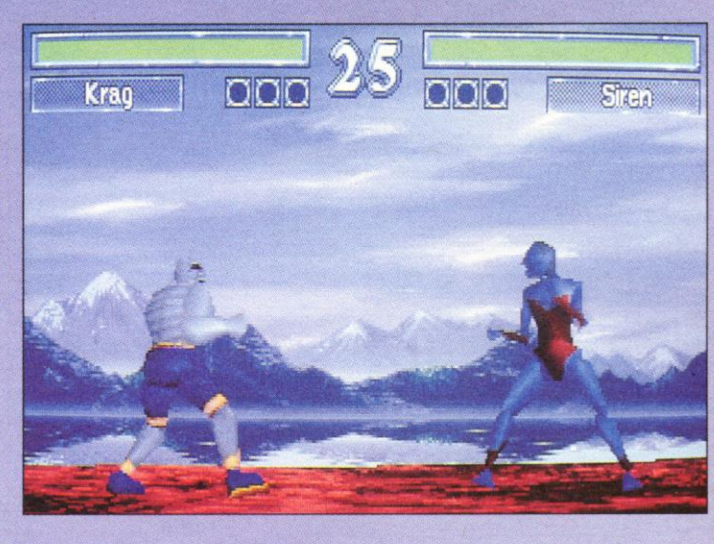


Gametek: Bei Super Street Fighter II stecken die geballten Fäuste nicht in der Hosentasche

Frontier: First Encounters	1. Quartal 95
Super Street Fighter II	2. Quartal 95
Fairway to Heaven	2. Quartal 95
Baldies	2. Quartal 95

GTE Interactive Media

Der amerikanische Telekommunikationsriese GTE streckt seit einiger Zeit seine Fühler nach dem lukrativen Spielemarkt aus. Getreu dem Motto, "Nicht kleckern, sondern klotzen!", bemühte man das englische Argonaut Team unter Programmierguru Jez "Starglider" San für das PC-Prügelspiel **FX-Fighter**. Gleich neun Polygon-Helden aus der ganzen Galaxis hauen sich gegenseitig die Knochen blau. Die Kampfarena rotiert und zoomt in alle Richtungen, diverse Kamerapositionen sorgen für Durchblick und die Dreiecksmännchen sind schön flüssig animiert. Da offensichtlich noch ausreichend Speicherplatz auf der CD-ROM vorhanden war, wird zwischen den Kämpfen noch schnell die Geschichte jedes einzelnen Helden als gerenderter Computerfilm geboten.



GTE Interactive Media: In "FX Fighter" prügeln sich Argonauts Polygone, daß mitunter die Quader fliegen

Ebenfalls reichlich gerenderte Intro- und Zwischensequenzen bietet Rapid Assault, ein futuristisches Ballerspiel, in dem wir ähnlich wie bei Gameteks "Quarantine", mit kleinen Wägelchen durch scrollende 3D-Arenen flitzen und die anderen Verkehrsteilnehmer von der Strecke pusten.

Freunde japanischer Animes werden sich auf **Tank Girl** freuen. Der Cult-Comic, der gerade von MGM zu einem Spielfilm verarbeitet wird, erblickt bei GTE als interaktiver Computerfilm das Licht der Monitore. Mit von der Partie: Malcolm McDowell als Bösewicht. Der alte Haudegen durfte ja bekanntlich schon in Origins Space-Opera "Wing Commander 3" tätig werden, bringt also willkommene Erfahrung in Sachen "Interaktiver Film" mit.



GTE Interactive Media: Rapid Assault scrollt munter vor sich hin

Tank Girl	4. Quartal 95
FX-Fighter	2. Quartal 95
Rapid Assault	2. Quartal 95

Impressions

Vielprogrammierer Ed Grabowski hat wieder zugeschlagen und beschert dem überzeugten Wirtschaftssimulanten ein Spiel um Macht und Energie in einer Welt, deren Rohstoffe zur Neige gehen.

In **Powerhouse** stehen Euch insgesamt neun Energiequellen zur Verfügung: Öl, Kohle, Erdgas, Erdwärme, Sonnenenergie, Wind, Kernkraft, Wasserkraft und Gezeiten. Durch geschickte Erschließung dieser Ressourcen müßt Ihr versuchen, die gegnerischen Stromgesellschaften auszubooten und so die wirtschaftliche Vorrangstellung zu sichern.

Von der Spielidee her könnte **Powerhouse** neben *Network* das überzeugendste Wirtschaftsspiel des kommenden Halbjahres werden. Leider war von der Umsetzung auf der CES bis auf einige Bilder nicht viel zu sehen.

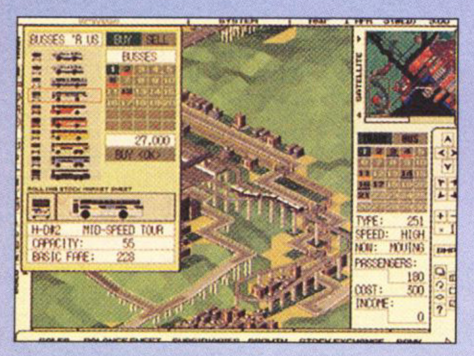


Impressions: Ed Grabowskis neuester Wurf ist für den PC erst ab Mai diesen Jahres eingeplant

Powerhouse: 2. Quartal 95

Infogrames

Lange haben wir darauf gewartet, jetzt ist sie zumindest für das zweite Quartal 95 angekündigt: die Fortsetzung von Artdinks Management-Klassiker *A-Train*. In **Network** schielt der kleine Spediteur nunmehr auch auf den Güterverkehr, der auf der Straße rollt. Dabei tritt er gegen eine Reihe unangenehmer Mitkonkurrenten an, die wie im richtigen Leben kein Erbarmen kennen. Einige altbekannte Features aus dem Vorgänger wurden übernommen. So kann man sein sauer verdientes Geld wieder an der Börse verjuxen, und auch das Finanzamt hat sich in die Welt von **Network** hinüberretten können.



Infogrames: Ob sich das lange Warten auf den Nachfolger von A-Train gelohnt hat? Networks erinnerte auf den ersten Blick ein wenig an den Transport Tycoon.

Wem die Wirtschaft der Gegenwart zu langweilig ist, der kann zusammen mit Burt Lancaster und Leonard Nimoy auf den Spuren Marco Polos wandeln. In einer Mischung aus Adventure, Strategie- und Wirtschaftsspiel gilt es, so viele Reichtümer wie möglich über die Seidenstraße nach Europa zu karriolen. Wem die ganze Aufgabe zu schwer erscheinen sollte, der kann den Schwierigkeitsgrad dem eigenen Können anpassen.

Networks	2. Quartal 95
Marco Polo	2. Quartal 95

LookingGlass

Und es scrollt doch! Neben dem fast fertigen zivilen Flugsimulator **Flight Unlimited** mit fotorealistischer Grafik und dem totalen Überblick, werkeln die Jungs um den quirligen Chefdesigner Doug Church natürlich auch an einem neuen 3D-Scroller. Da LookingGlass die alte "System Shock"-Technologie an Origin abgetreten hat (System Shock 2 ist in Arbeit), wurde eine brandneue 3D-Engine entwickelt. In **Terra Nova – Strike Force Centauri** steuern wir eine hochgerüstete und spezialisierte Einsatztruppe über vier unterschiedliche Planeten und kämpfen in Echtzeit gegen die Schergen einer feindlichen Macht. Ähnlich wie bei "System Shock" können wir auch im Nachfolger unsere Männer mit reichlich Cyberware

Viva Las Vegas!



LookingGlass: Terra Nova ist der offizielle Nachfolger von System Shock

hochrüsten und mit den verschiedensten Waffen versorgen. Wir selbst sehen die zu befriedende Welt aus der Perspektive des Kommandeurs. Alle Landschaften sind dabei mit prächtigen Texturen belegt, Radar- und Videoschirme sorgen für Überblick.

Flight Unlimited	1. Quartal 95
Terra Nova	2. Quartal 95

Lucas Arts

Nein, wir wissen auch nichts Neues über **The Dig**. Wir geben aber mal die Prognose ab, daß das sagenumwobene Spiel entweder noch in diesem Jahrtausend erscheinen wird oder gar nicht mehr. Fast fertig dagegen ist **Full Throttle**. Das aberwitzige Adventure machte einen her-

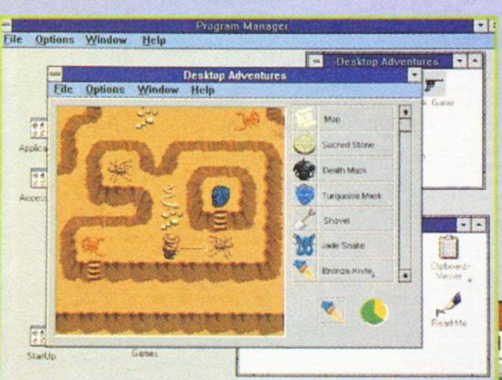
Merit: Schon mit Spannung werden die Render-Mechs von G-Nome erwartet. Die ersten Bilder sahen vielversprechend aus.

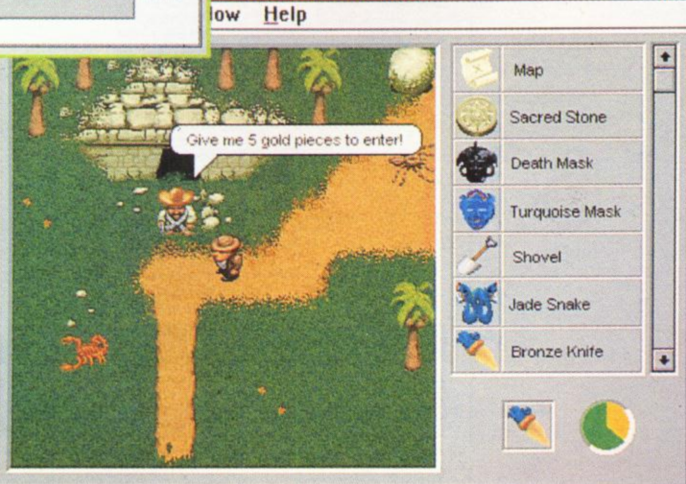


vorragenden ersten Eindruck. Freut Euch schon mal auf die fertige Version.

Grund zur Freude haben auch die Fans des peitscheschwingenden Archäologen. Harrison Fords Abenteuer finden bald auf der Windows-Oberfläche statt. **Indiana Jones and his Desktop Adventures** ist ein Puzzle-Generator, der 15 Grundmissionen in immer neuen Kombinationen zusammenwürfelt. Vor jedem Auftrag tritt unser alter Freund und Studienkollege Marcus Brody in Aktion und gibt uns einen neuen Auftrag. Mit der Maus steuern wir Indy durch ein schräg von oben präsentiertes Amazonien, plaudern mit anderen Personen, schwingen die Peitsche, lösen kleine Logikpuzzles oder überstehen kniffige Geschicklichkeitseinlagen. Wer sich als Kino-Archäologe nicht allzu unbeholfen anstellt, löst eine Story in 30 Minuten bis ca. einer Stunde. Gerade richtig für die Mittagspause.

Full Throttle	1. Quartal 95
Desktop Adventure	1. Quartal 95





Lucas Arts: Indy tobt durch sein erstes Desktop Adventure und löst mit uns gefährliche Windows-Aufträge

Merit

Nachdem schon einige andere Firmen auf den Doom-Zug aufgesprungen sind, startet Merit jetzt nach **Dr. Radiaki** das nächste 3D-Ballerspiel. In **Nerves of Steel** wird die Welt wieder einmal von der gelben Gefahr aus dem Osten bedroht und nur Du als digitaler Held eines speziellen Einsatzkommandos kannst dem Diktator Kim Dung Moon die Stirn bieten.

Eine Spur innovativer ist das mit Spannung erwartete Renderspiel **G-Nome**. Wie in einem interaktiven Film müßt Ihr das Geheimnis von Ruhelen lösen. Auf diesem Wüstenplaneten haben Archäologen eine Kreatur entdeckt, die eigentlich schon längst unter der Rubrik "ausgestorben" geführt wurde. Leider ist dieses Biest aber sehr lebendig – und vor allen Dingen gefährlich. Damit aber vor lauter Rätselei der Ballerspaß nicht auf der Strecke bleibt, wurden einige arcadereife Actioneinlagen eingebaut.

Mit Puck und Schläger macht uns Alex Dampiens Eishockeyspiel **World Hockey 95** vertraut. Jeder der 3200 (!) Spieler hat editierbare Qualitäten, so daß man sich seine Mannschaft ganz nach Belieben zusammenstricken kann. Betrachtet wird das Spielfeld aus einer isometrischen Sicht, wobei eine intuitive Benutzerführung das Passen und Schießen vereinfachen soll.

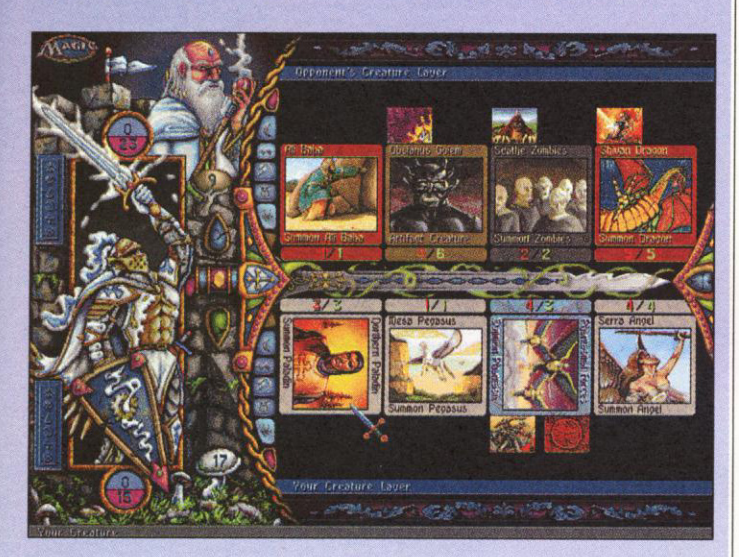
Nerves of Steele	1. Quartal 95
G-Nome	2. Quartal 95
World Hockey 95	1. Quartal 95

Microprose

Frohe Kunde für alle **UFO**-Süchtigen: Der zweite Teil kommt. In **Terror from the Deep** haben sich unsere Lieblings-Aliens in Pazifik und Atlantik zurückgezogen und fräsen nun von unten an den Grundfesten unserer Zivilisation. Das lassen wir uns nicht gefallen und starten umgehend zur Tauchexpedition in die Weltmeere. An Interface und Grafik hat sich zwar nicht die Bohne geändert, aber was macht das

schon, bei so einem genialen Spiel! Die zweite Neuheit von Microprose ist ein ebensolcher Knaller: **Magic The Gathering** als Computerspiel. Ihr könnt den Super-VGA-Sammelkartenhit entweder als Solospieler gegen den Computer oder via Modem mit einem Zaubererkumpel lösen. Auf der CD schlummern alle Karten

Microprose: "Magic The Gathering" Sammelkarten auf CD-ROM





des "Basic Sets" plus vier "Expansion Sets". Wer Probleme mit den recht komplizierten Regeln hat, wird durch ein exzellentes Lernprogramm umfassend in die Materie eingeführt. Unbestätigten Gerüchten zufolge bastelt Geoff "Revs" Crammond übrigens an einer neuen 3D-Rennsimulation für Microprose.

Microprose: "UFO 2 – Terror from the Deep" taucht ab

UFO 2	1. Quartal 95
Magic The Gathering	1. Quartal 95

New World Computing

In "Star Trek-The Next Generation" war die abendliche Pokerrunde fast schon so etwas wie eine Institution. Vor allen Dingen der 1. Offizier Will "Pokerface" Riker zog unserem Lieblingsklingonen so manchen Groschen aus der Tasche. Wer wissen will, ob Jonathan Frakes Kartenkünste nicht nur schauspielerischer Natur

waren, der kann sich in nächster Zeit bei **Celebrity Poker** auf eine gepflegte Runde Stud gemeinsam mit Morgan Fairchild und Joe "Saturday Night Live" Piscopo einlassen.

Strategisches Geschick verlangt auch **Mechlords**. Zehn Königshäuser kämpfen um die Vorherrschaft über ein interstellares Imperium. Neben Ressourcenverwaltung, Forschung und Kolonialisierung bastelt Ihr fleißig neue Mechs zusammen. Ist die Kampftruppe dann fertiggestellt, laßt Ihr sie in isometrischer Perspektive gegen den Feind antreten.

Im SF-Action-Adventure **Wetlands** bleiben wir in der Zukunft, sind da aber auf uns allein gestellt. Als John Cole jagen wir einen Verrückten, der ein Mittel gefunden hat, ganz nach Belieben Planeten in unserer Galaxie pulverisieren zu können. Neben den üblichen Adventure-Puzzles kommen hier noch einige Schieß- und Renneinlagen zum Zuge. Gesteuert wird das Spiel aus der Perspektive des Helden, der sich durch eine ziemlich dusterfuturistische Ray-Traycing-Welt bewegt.

Wetland	2. Quartal 95
Celebrity Poker	1. Quartal 95
Mechlords	2. Quartal 95

Readysoft

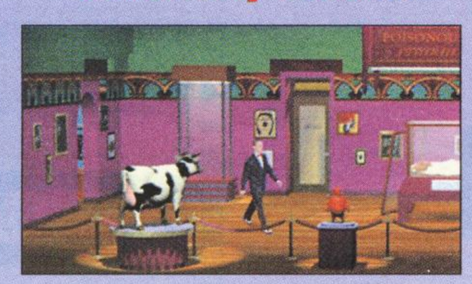
Dirk ist tot, es lebe Fritz. Diese grünäugige Fledermaus ist der Star des neuesten Action-Adventures aus dem Hause Readysoft.

Bei dem Versuch, den Computer von Dr. Nero Neurosis zu reparieren, entdeckt Lance den Plan des verrückten Professors, die Welt zu beherrschen. Und da der Doktor nicht dumm ist, hetzt er Lance Fritz, die halbmenschliche Fledermaus auf den Hals, um unseren Helden den Garaus zu machen.

Nachdem man sich bisher auf die Zeichenkünste des Disney-Renegaten Don Bluth verlassen hatte, entwickelte Readysoft mit **Braindead 13** das erste Mal ein Spiel komplett selbst. Animationstechnisch ebenso ausgefeilt wie dessen Vorgänger spielt sich diese Monsterplotte wie ein interaktiver Film. Der bizarre Humor war jedenfalls nicht ohne.

Braindead 13	2. Quartal 95

Sanctuary Woods



Sanctuary Woods: Auch bei Master Lu sind die schönsten Pausen lila

Diese Kleinstfirma aus dem kalifornischen San Mateo arbeitet schon seit einigen Jahren im Edutainmentbereich und versucht, nun auch im Spielesektor langsam Fuß zu fassen. Neben **The Riddle of Master Lu** stellten die Jungs um Scott Walchek noch **Once Upon a Forest** vor. Bei ersterem handelt es sich um ein Adventure, bei dem sich alles um einen gewissen Robert Ripley dreht.

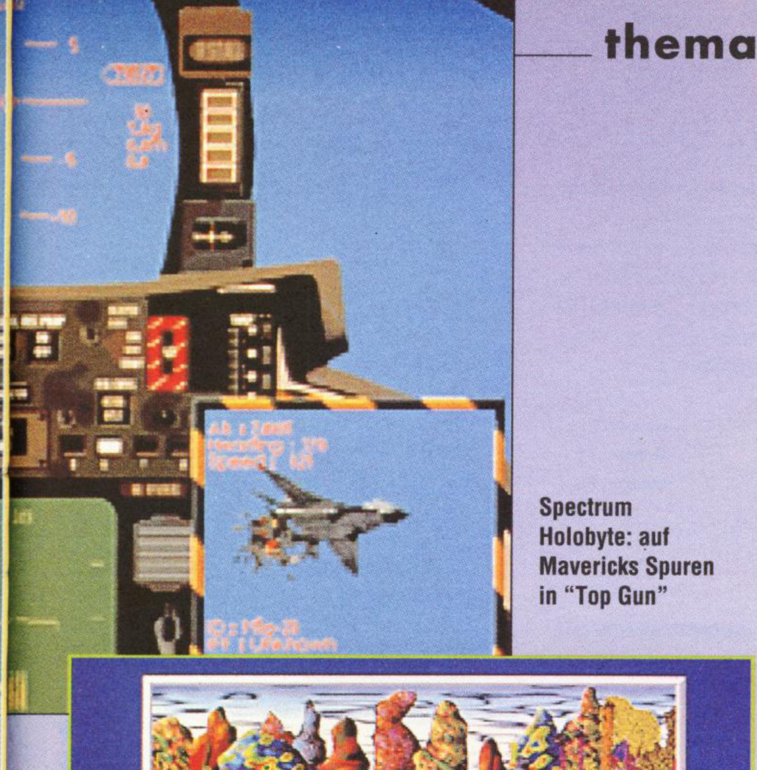
Ripley, der in den USA besonders durch seine Kette von Kuriositätenkabinetten einen gewissen Ruhm genießt, ist dieses Mal selbst der Held einer Geschichte. Ähnlich wie bei "Jäger des verlorenen Schatzes" geht es dabei um ein archäologisches Artefakt, das im Jahre 1936 von kriegsentscheidender Bedeutung ist.

Nicht ganz so martialisch geht es in **Once Upon a Forest** zu. In dieser Adventure-Adaption des gleichnamigen Zeichentrickfilms muß nämlich nicht gleich die ganze Welt, sondern nur des Leben eines kleinen Nagers gerettet werden. Für Kinder dürfte die Geschichte aber dennoch fesselnd genug sein.

The Riddle of Master Lu	2. Quartal 95
Once Upon a Forest	2. Quartal 95



New World Computing: Holzauge sei wachsam! Jonathan "Nummer eins" Frakes ist ein Schlitzohr sondergleichen. Wer seinen Kies nicht an ihn verlieren möchte, muß mehr als nur geschickt sein.



Spectrum Holobyte: auf Mavericks Spuren in “Top Gun”



Spectrum Holobyte: In Gazzillionaire erobern wir die Galaxis

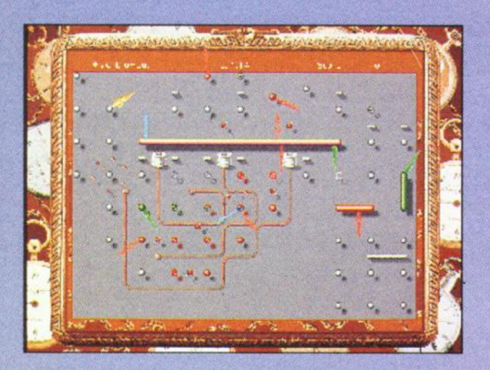
Spectrum Holobyte

Alles wartet auf **Star Trek — The Next Generation** und lange kann's nun nicht mehr dauern. Wenn alles gut geht, werden wir Euch schon in der nächsten Ausgabe jede Menge Wissenswertes über die neuen Abenteuer von Jean-Luc und seiner Rasselbande erzählen können. Etwas länger müssen sich die Anhänger hochkarätiger Flugsimulationen gedulden, die wir natürlich auch weiterhin von Spectrum Holobyte erwarten dürfen. **Top Gun** ist ein noch in der Entwicklung befindlicher Action-Simulator, mit dem Ihr die Karriere von Flugschüler Maverick aus dem gleichnamigen Hollywood-Streifen nachfliegen könnt. Besonderen Wert hat man diesmal auf einfachste Handhabung gelegt: Flugmodell und Steuerung der Maschinen sind selbst für Simulationslaien sofort verständlich, Szenen aus dem Film sorgen für das nötige Kino-Feeling, Aufträge führen uns einmal rund um den Globus.

Wem nach soviel Action der Sinn nach ruhigerer Betätigung steht, darf sich an **Clockwerx** versuchen. Hier schlüpfen wir in das Innere einer Uhr und steuern unter Zeitdruck rotierende Zeiger durch einen immer komplizierter werdenden Hindernisparcours. Freunde von “Space-Exploration”-Programmen dürfen sich auf **Gazil-**

Viva Las Vegas!

lionaire freuen. Der Freihändler düst mit immer größeren Transportschiffen von Planet zu Planet, handelt was das Zeug hält und baut sein Firmenimperium immer weiter aus. Dank On-Line-Hilfe muß man noch nicht mal im Handbuch schmökern, das Windows-Spiel erklärt sich von selbst.



Spectrum Holobyte: In "Clockwerx" rasen die Puzzlezeiger

Top Gun	2. Quartal 95
Star Trek: The Next Generation	1. Quartal 95
Clockwerx	2. Quartal 95
Gazillionaire	2. Quartal 95

SSI

Nach der etwas rüden Trennung von Szenario-Lieferant TSR ließ sich SSI nicht lange lumpen und entwickelte kurzerhand ein eigenes Spielsystem. Die neue Fantasywelt Aden soll ausreichend Stoff für eine ganze Produktreihe liefern. Zusätzlich gibt's ein neues Aden-Brettspielsystem, Bücher und Trading-Cards. Erster Computer-Ableger der SSI-Märchenwelt ist **Thunderscape**, ein Solocharakter-Rollenspiel in Super-VGA. Leider war bis auf vollmundige Ankündigungen nichts weiter am Messestand zu bestaunen. Man darf also gespannt sein, ob es der Firma gelingt, an alte AD&D Erfolge anzuknüpfen.

Auf sicherem Strategenboden bewegt man sich mit **Silent Hunter**, nach Dynamix **Aces of the Deep** eine weitere U-Boot Simulation, die uns zurück in den zweiten Weltkrieg führt. Diesmal tauchen wir nicht im Atlantik ab, sondern kommandieren ein amerikanisches Boot im Südpazifik. Spieltechnisch unterscheidet sich **Silent Hunter** dabei kaum von Konkurrenzprodukten, bietet aber authentisches Filmmaterial und Super-VGA-Grafiken. So ist es z.B. möglich, tatsächliche Küstenlinien nachzufahren und so in die Häfen des Feindes zu schleichen.

Gruselfreaks dürfen schon mal in den Knoblauch beißen; "Ravenloft 2" steigt aus der Gruft. In **Stone Prophet** führen wir unsere Party mittenmang ins dunkelste Fantasy-Ägypten, das wie im Vorgänger schön brav scrollt. Auf der Suche nach der Mumie von Pharao Anhktepot stoßen wir auf jede Menge neue Monster und besonders knackige Rätsel.

Thunderscape	3. Quartal 95
Silent Hunter	2. Quartal 95
Stone Prophet	1. Quartal 95

Ubisoft

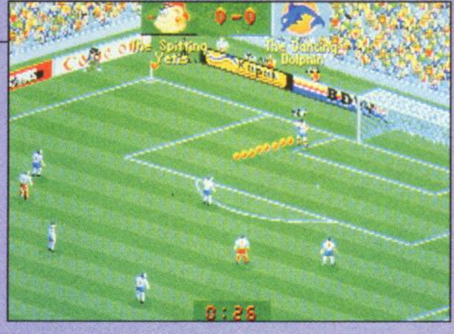
Mit zwei Neuerscheinungen macht die Firma aus dem französischen Montreuil diesmal auf sich aufmerksam:

Nicht unbedingt ein Adventure-Spiel im klassischen Sinn, sondern eher ein interaktives Bilderbuch für Kinder ist **Kiyeko und die Diebe der Nacht**. Die Geschichte spielt im tropischen Regenwald Südamerikas, wo die Erde dem Paradies noch am nächsten ist.

Doch eines Tages ändert sich das schlagartig: Die Sonne geht nicht mehr unter, die Schlangen beginnen zu sprechen, und auch sonst sind einige Sachen nicht mehr so, wie sie sein sollen. Kiyeko, ein kleiner Indianerjunge, versucht der Sache nachzugehen und erlebt dabei einige Merkwürdigkeiten.

Etwas weniger märchenhaft ist Ubisofts Fußballspiel **Action Soccer**. In wahlweise 2D-Seitenansicht oder 3D-isometrischer-Aufsicht könnt Ihr hier 16 verschiedene Mannschaften in drei Spielmodi antreten lassen.

Damit die Einzelspiele, Meisterschaften oder Ligawettbewerbe aber nicht zu langweilig werden, gibt es zudem noch die Möglichkeit, tags oder nachts bei Regen und Schnee zu spielen. **Action Soccer** wird voraussichtlich im April komplett auf Deutsch erscheinen.



Ubisoft: Auch in Action Soccer ist der nächste Gegner der schwerste

Kiyeko und die Diebe der Nacht	1. Quartal 95
Action Soccer	2. Quartal 95

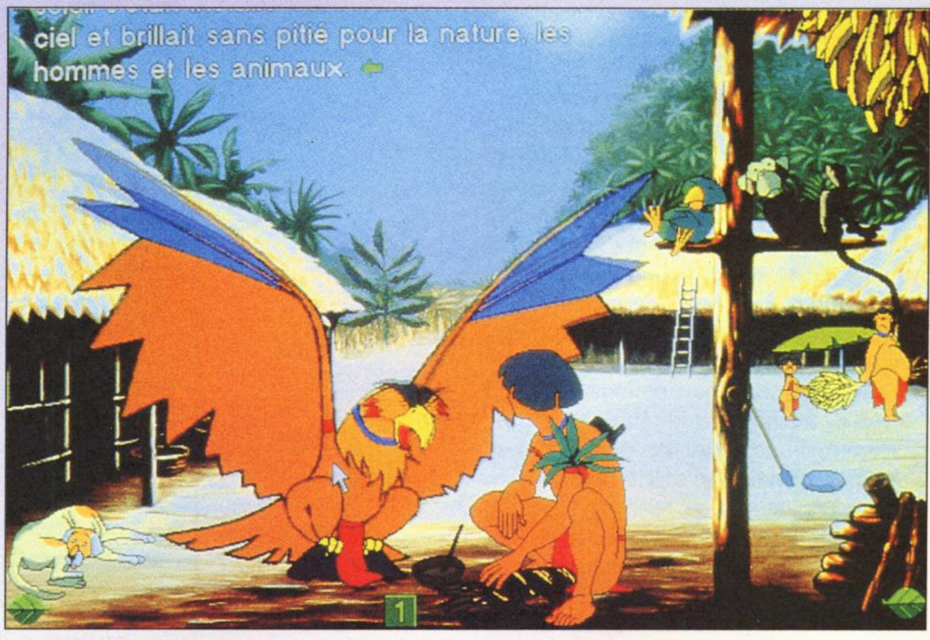
Velocity

Nicht ganz so bekannt wie andere Firmen mit Sitz an der amerikanischen Westküste ist die Softwareschmiede von Moses Ma. Erst in jüngster Zeit ging man weg vom Mac und beliefert nun den PC-Markt mit einer Reihe ausgefallener Projekte.

JetSki Rage ist ein Art Rollerball für jene Vehikel, die aussehen wie schwimmende Motorräder. Ähnlich wie bei anderen Crash-Rennspielen müßt Ihr auch hier nicht nur als erster im Ziel sein, sondern dabei gleichzeitig noch die Konkurrenz versenken.

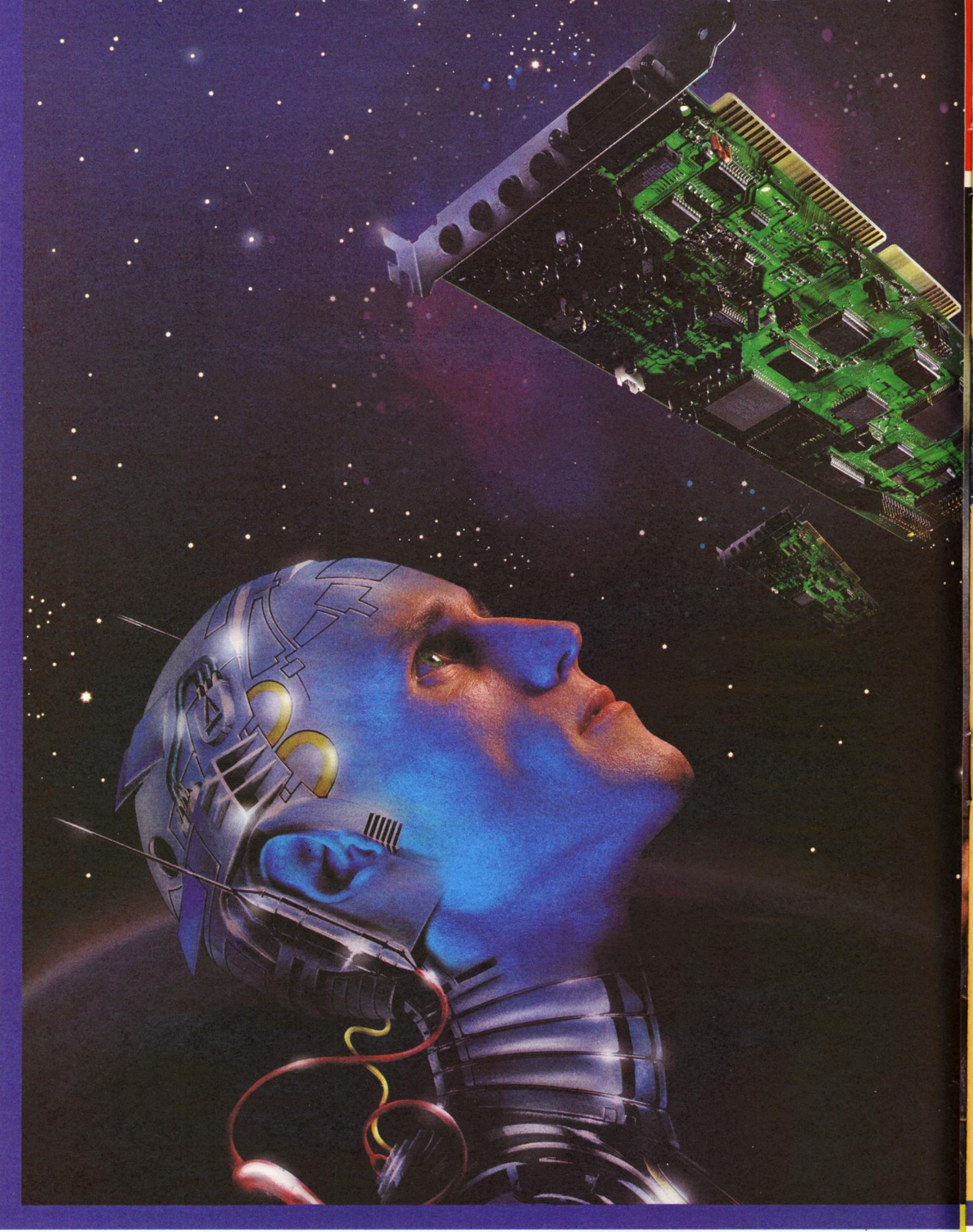
Eine etwas andere Form der Unterhaltung strebt man mit **Mega Rave** an, dem "ultimativen Partysimulator", bei dem man als Partygast eine virtuelle Cyberkultur erforschen kann. Ob es allerdings das wirkliche Partygefühl ersetzen kann, werden wir erst im Mai diesen Jahres sehen.

JetSki Rage	2. Quartal 95
Mega Rave	2. Quartal 95



Ubisoft: Kiyeko und die Diebe der Nacht – ein interaktives Märchen für die jüngsten unter uns

NEU



ECHT-SOUND IN VIRTUELLEN WELTEN

Go and get it!
Wieder einen Schritt der Realität näher – ein neuer Maßstab für alle, die Spiele realer erleben, Sound kreativ bearbeiten und anspruchsvolle Multimedia im Office-Bereich gestalten wollen. Creative Labs präsentiert zu einem Superpreis den ultimativen Sound-Level.

High Performance
Wavetable, E-mu-8000-Chip, MIDI und viele andere Features, machen den digitalen Sound noch lebensechter.

Facts
- Orchestrierte 32-Stimmen-polyphonie mit Advanced WavEffects Synthese
- Programmierbare AWE32-Effekte für Reverb, Chor oder 180°-QSound
- 16-Bit CD-Qualität in Stereo, 44,1 kHz
- Multi-CD-ROM-Schnittstelle für Creative-/Panasonic-, Sony- und Mitsumi-Laufwerke
- 20stimmiger OPL3-FM-Synthesizer
- 512 KB RAM, 1 MB ROM „on board"
- MIDI-Ausgang mit allen 16 MIDI-Kanälen (GM-/MT32-/GS-kompatibel)

Software
- Creative Ensemble
- Creative Soundo'LE
- Creative WaveStudio 2.0
- Creative Mixer
- Creative Mosaic
- Creative AWE Control Panel

Synthesizer
Die AWE32 Value eröffnet durch den E-mu-8000-Chip vollkommen neue Klangwelten – ein absoluter Profi-Chip aus der Entwicklung des führenden Keyboard-Herstellers E-mu Electronic.

Wavetable
Die fortschrittliche Synthese von Wave-Effekten erlaubt es Ihnen, vollen Sound in Konzertqualität mit 128 Melodie-Instrumenten, 6 Schlagzeug-Sets und 32 Stimmen zu erzeugen.

Kompatibilität
Die AWE32 Value Edition ist voll Sound Blaster-, Sound Blaster 16- und Sound Blaster AWE32 kompatibel. Außerdem stehen 3 CD-ROM-Schnittstellen (Mitsumi, Sony und Creative/Panasonic) zur Verfügung.



Games
Auf der AWE32 Value laufen Spiele der alten Generation ebenso wie die aktuellsten Spiele, die bereits auf Sound-Clips in AWE32-Standard zugreifen.

Sound-Mixing
Creative WaveStudio 2.0 ist ein vollwertiges Programm zum Schneiden und Bearbeiten von Wave-Dateien.
Zum Sampeln von Musik kann die ultimative Sound-Editor-Software „Vienna" zum Vorzugspreis erworben werden.

Gratis-CD
Test the sound:
Fordern Sie die AWE32-Gratis-Audio-CD an und testen Sie diese auf Ihrem CD-Player.

Tel.: 0 21 31 / 10 28 38
Fax: 0 21 31 / 91 98 26







85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16

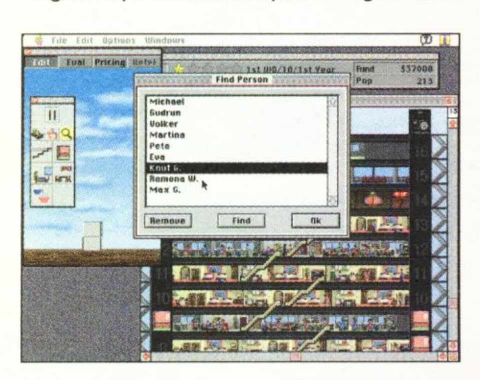
SIM TOWER

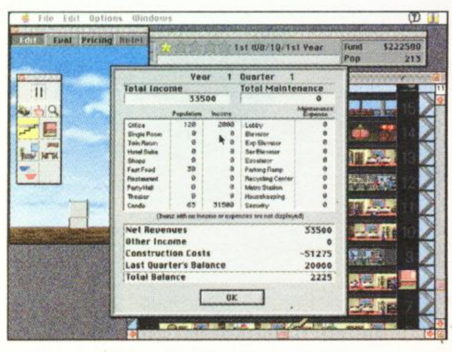
THE VERTICAL EMPIRE

Es sind oftmals die einfachen und selbstverständlichen Dinge des Lebens, die sich bei näherer Betrachtung als famose Spieleidee entpuppen. Im Fall von *Sim Tower* entstand das Spielekonzept beim Warten auf einen Fahrstuhl.

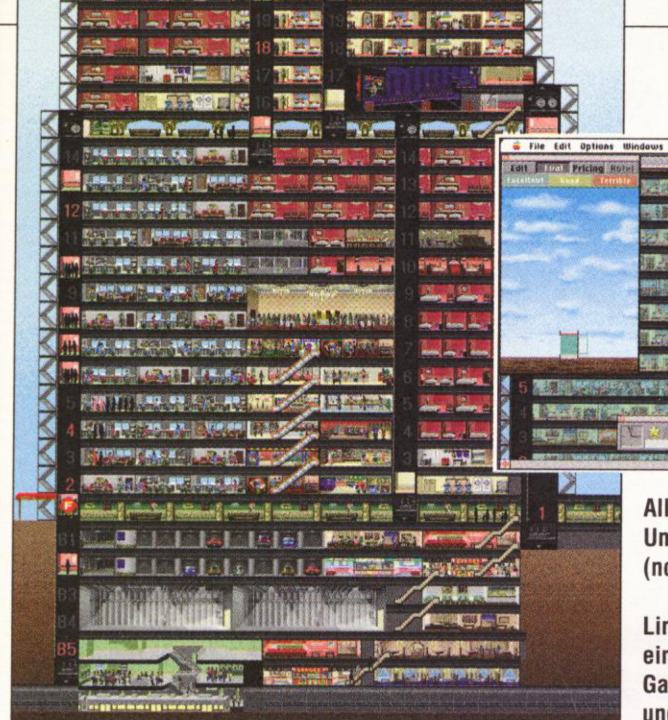
Yoot Saito, ein Architekt aus Tokio, ist ein neugieriger Mensch. Beim Warten auf einen Fahrstuhl stellte er sich die eigentlich recht simple Frage, warum er sich über Fahrstühle in Gebäude "A" ärgert, und über Lifte in Haus "B" nicht. Um der Sache auf den Grund zu gehen, rief Saito bei einem namhaften Lifthersteller an, und wollte wissen, wie Fahrstühle konstruiert und wie die Fahrpläne entwickelt werden. Die Antwort kam prompt: "Solche Informationen sind streng vertraulich!", meldete sich die Firma zurück. Kurzerhand setzte sich Saito mit einem befreundeten Programmierer (Takumi Abe) zusammen, und entwarf das Konzept für einen Fahrstuhlsimulator. Das Resultat: *Tower*, mittlerweile deutlich mehr geworden als "nur" eine Liftsimulation. Immer auf der Suche nach famosen "Sim"-Stoffen, entdeckte Maxis das japanische Programm und mit Hilfe des *Sim City*-Vaters Will Wright wurde aus *Tower* endlich *Sim Tower*. Zur Zeit gibt's nur die Mac-Version des Spiels, eine PC- und eine Windowsvariante des Programms erscheinen in den nächsten Monaten

Das Grundkonzept ist wie die Eingangsfrage simpel: Mit Barkapital ausgestattet,



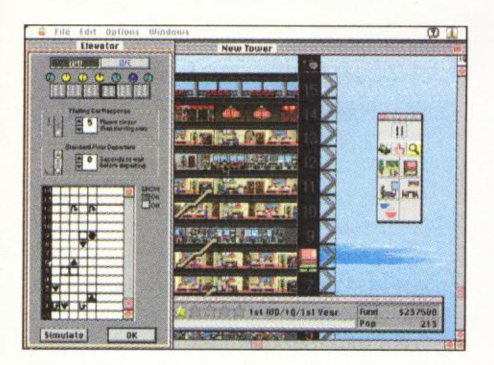


Von Neuperlach in den POWER-Tower: Knut (oben) zieht um und verbessert unsere Bilanz (unten) ganz kräftig



Alles im blauen Bereich: Unser Haus funktioniert (noch) prächtig (oben)

Links: Unser Hochhaus ist ein wahres Prachtstück mit Garagen, U-Bahnanschluß und Festsälen



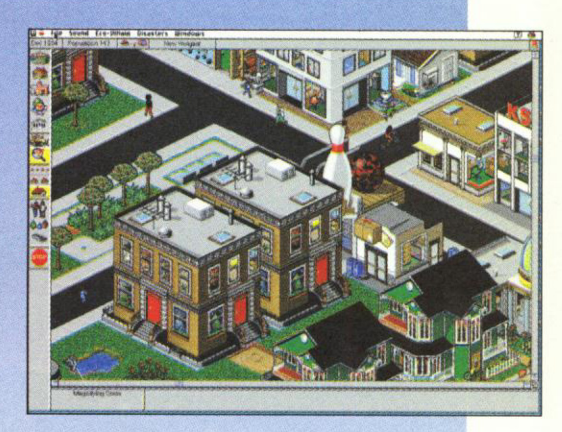
(Oben) Wenn der Streßpegel der Einwohner steigt, sollten wir lieber die Fahrpläne der Aufzüge (unten) genau kontrollieren und Verbesserungen vornehmen

müßt Ihr ein Hochhaus errichten und unterhalten. In typischer Sim-Manier werden Stockwerke per Mausklick hochgezogen und mit Treppen oder Fahrstühlen verbunden. Damit aus dem Haus keine leerstehende Bauruine wird, dürft Ihr in den Stockwerken für Leben sorgen: Ihr entscheidet, wo Büros hinkommen, welche Etagen mit Appartements gefüllt werden oder wo Restaurants entstehen. Sind die Büros fertig, kommen die ersten "Sims" zur Arbeit. Zu Beginn sind Eure Optionen recht eingeschränkt – später, wenn Leute in das Gebäude einziehen und Euer Einkommen durch Miete und Wohnungsverkäufe steigt, wird die Angelegenheit komplizierter. Als "Wertungssystem" dient *Sim Tower* eine Leiste mit Sternen: Am Anfang habt Ihr ein "Ein-Sterne"-Hochhaus, mit jedem weiteren Stern (hängt von der Einwohnerzahl und bestimmten anderen Voraussetzungen ab) gibt's neue Optionen dazu. Ein Beispiel gefällig? Ab dem zweiten Stern müßt Ihr ein Sicherheitssystem installieren und Wachposten patroullieren lassen. Außerdem dürft Ihr nun Frachtaufzüge bauen sowie eine Reinigungsfirma im Hochhaus unterbringen. Letztere sorgt dafür, daß Treppen gefegt werden, Ungeziefer vernichtet und Müll entsorgt wird. Später kommen medizinische Einrichtungen hinzu, Hotels, Tiefgaragen und gar eine U-Bahn. Der Haken an der Sache: Wenn die Turmbewohner unzufrieden werden, ziehen sie aus Eurem Haus aus! Gezeigt wird dies durch einen gesteigerten Streßlevel: Normale Einwohner erscheinen schwarz auf dem Bildschirm, genervte färben sich langsam rosa und dann rot. Hält der Streßlevel zu lange an, habt Ihr einen Einwohner weniger. Neben Fahrstühlen, die nicht schnell genug kommen, tragen schmuddelige Wohnungen, laute Nachbarn und miese Restaurants zur Unzufriedenheit bei. Damit Ihr nicht den Überblick verliert, bietet *Sim Town* mehrere Informationsbildschirme: Jeder Einwohner kann individuell untersucht werden (bis zu zwanzig Leute lassen sich sogar mit Namen versehen), im Finanzmenü tauchen Einnahmen und Kosten auf, und jede Einrichtung im Haus läßt sich genaustens überprüfen. Last not least: Fahrstühle können per "Fahrplan" für jede Eventualität eingestellt werden. Wie lange soll eine Liftkabine warten, zwischen welchen Etagen soll der Aufzug pendeln, wie sieht der Fahrplan zur "Rush-Hour" und an Wochenenden aus? Alles Optionen, die sich im passenden Fahrplan minutiös einstellen lassen. Ach ja: Alle Fotos stammten von der Macversion. Eine DOS- und eine Windows-Variante erscheinen demnächst. *mh*

Name:	Sim Tower
Hersteller:	Maxis
Geplant für:	CD-ROM, PC
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995

Sim Town

Ein weiteres neues "Sim"-Spiel ist Sim Town. Sim Town läßt sich am ehesten als Sim City für Kinder beschreiben. Statt anonymer Hochhausschluchten, wird hier eine individuelle Kleinstadt "simuliert". Alle Gebäude sind äußerst detailliert und entsprechend groß – per Mausklick kann der Spieler gar in die Häuser "hineinschauen". Damit der persönliche Bezug zum eigenen Traumdorf erhalten bleibt, muß der kleine Architekt zu Spielbeginn einen eigenen Charakter erschaffen: Hier entscheidet Ihr, ob Ihr ein Kind "spielt" oder einen Erwachsenen. Danach wählt Ihr das Outfit, Hobbys und eventuelle Hobbys. Natürlich hat Euer Alter ego auch eine Familie: Stellt Ihr nicht alles für die nötige Versorgung mit den wichtigen Grundgebäuden (wie beispielsweise Supermarkt, Schule, Rathaus) zur Verfügung, wird aus der Wunschstadt bald ein Geisterdorf. Waren im Vorbild Sim City Dollars das Zahlungsmittel, dienen in Sim Town natürliche Rohstoffe als Währung. Jeder Neubau kostet Wasser und Bäume. Ihr müßt von Zeit zu Zeit einen Blick auf die Ressourcen werfen und gegebenenfalls aufforsten. Liebevoll gemacht sind die unzähligen kleinen Effekte und Gags, die im Spiel eingebaut wurden. Fast überall gibt's sogenannte "Hot Spots", bei denen per Mausklick etwas ausgelöst wird – ein Brunnen, der Wasser spuckt, eine Uhr, die schlägt, Blumen, die aus dem Boden sprießen



Detailverliebt: Statt schlichter Hochhäuser gibt's hier "richtige" detaillierte Gebäude.

Name:	Sim Town
Hersteller:	Maxis
Geplant für:	CD-ROM, PC
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995

PROTOTYPE

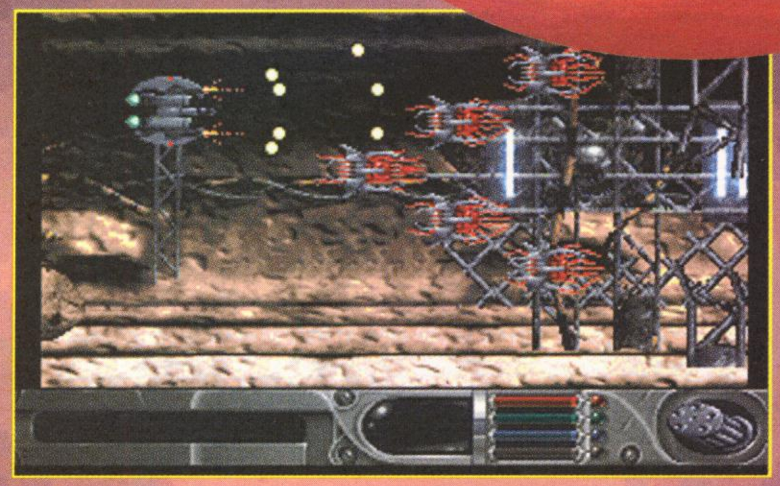
Die österreichische Softwarefirma NEO betritt Neuland: In *Prototype* verbinden die Wiener ein klassisches Shoot'em'Up mit der Grafik-Power von Silicon Graphics.

Es ist mal wieder soweit. Eine außerirdische Invasion steht kurz bevor und die Menschheit weiß keinen Ausweg, denn die Aliens sind mal wieder böse und kommen mit einem klaren Ziel: Terminierung der niederen Zivilisation. Technik sei dank, hat man in allerletzter Minute den Prototype eines nagelneuen Kampfjets aus dem Boden gestampft. Ihr seid mal wieder der fähigste Pilot und hüpft geschwind in die Kanzel, um den Eindringlingen zu zeigen, was ein Nudelholz ist und wie man damit umgeht.

In satten neun Levels, die auf herkömmliche Art horizontal scrollen, geht es nun gegen die extraterrestrischen Horden. Das Extrawaffensystem basiert dabei auf vier Waffenarten, die ausgebaut werden können und zahllosen zusätzlichen Extras, wie Schilden oder Homing Missiles. Dabei will NEO endlich auch die technische Perfektion bieten, wie wir sie von Amiga-Ballereien gewohnt waren: Der gesamte Spielablauf in 60 Hertz, die Levels scrollen in bis zu sechs Parallax-Ebenen und zusätzlich gibt's natürlich obligatorische 256 Farben. Dabei haben die Wiener vor allem grafisch und musikalisch dicke Geschütze aufgefahren: Für die optische Qualität einiger Hintergründe, der Zwischensequenzen und aller Sprites wurden Alias-bestückte SGI-Workstations angeworfen, die Musik besorgt das "NEO-Projekt", eine eigene Dance-Kapelle, die im Alpenland schon des öfteren die Charts stürmte. Sowohl der rassige Gitarrensound, als auch die Soundeffekte stammen also von Profis. Natürlich kommt die Alien-Hatz nur auf CD-ROM, denn die Menge der Zwischensequenzen und der CD-Soundtrack benötigen natürlich viel Platz. kn

Natürlich warten auf der CD neben Musik auch minutenlange Zwischensequenzen

Im zweiten Level ist der Hintergrund komplett handgezeichnet



NEOs Ballerei bedient sich erstmals gerenderter SGI/Alias-Grafik

Name:	Prototype
Hersteller:	NEO
Erscheinungstermin:	1. Quartal 1995

Neu bei Quelle: Shopping interaktiv. Klicken. Sehen. Hören. Staunen.

Tolle Figur... ähh Bluse...

Klick mal auf Geschenke-Shop.

Die hat dir ja zugeblinzelt!

Macht doch mal die Musik lauter!

Shopping interaktiv

DIE MULTIMEDIA-EINKAUFSWELT VON QUELLE

Schutzgebühr DM 10,-*

Die Quelle CD-ROM läuft auf einem Multimedia-PC ab 486 SX mit mind. 4 MB RAM unter DOS ab 5.0 und Windows 3.1.

Voll erlebniskompatibel: mit der CD-ROM von Quelle. Also gleich ordern: **Telefon: 09 11/14 19 19, Fax** oder **BTX: *Quelle#** und überall bei Quelle. *Die Schutzgebühr erhalten Sie bei Ihrer nächsten Bestellung zurück. Technische Fragen beantworten wir Ihnen gerne täglich von 9.00 - 16.00 Uhr unter der **Hotline: 09 11/14 25 140.**

Ich bestelle die Quelle CD-ROM! · **Fax: 09 11/14 28 195**

Name: .... Unterschrift: ....

Straße: .... PLZ/Ort: ....



Po



Flugsimulationen sind selten friedlich: Zum Leidwesen von Eltern und besorgten Behörden sind Simulationen vornehmlich militärischer Natur. Ganz ohne Bomben und Raketen kommt Looking Glass neuestes Spiel aus: In Flight Unlimited wird nur geflogen.

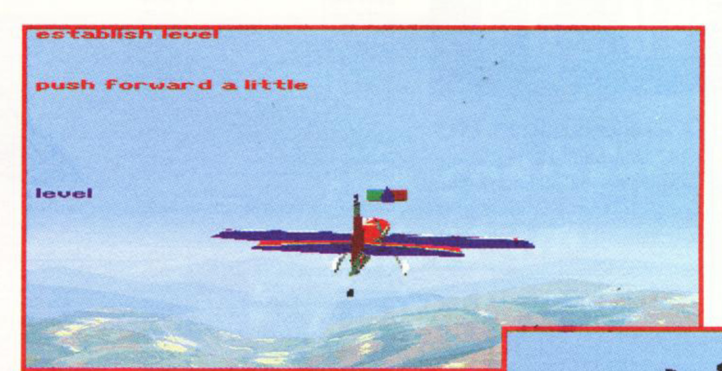
In den Augen besorgter Eltern und akribischer Behörden hat das Simulationsgenre einen entscheidenden Nachteil: In fast jedem Spiel dieser Gattung geht's ziemlich kriegerisch zu. Besonders augenfälig: Vor allem Flugsimulationen zeichnen sich durch militärischen Inhalt aus. Fast immer düsen wir in einem Jet oder einer Propellermaschine mit Kampfaufträgen durch fiktive und/oder historische Szenarios. Das Menetekel der Kriegsverherrlichung schwebt deswegen immer öfter über solchen "Spielen". Eine Sorge, mit der sich das amerikanische Softwarehaus Looking Glass nicht herumplagen muß: Ihr erster Einstieg ins Simulationsgenre wird ein wenig friedlicher sein. Auf Waffen oder militärische Einsätze verzichteten die Macher von *Flight Unlimited*. Dies ist nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, daß die Designer auf dem Gebiet der "friedlichen" Simulationen bereits einschlägige Erfahrung gesammelt haben. Hinter *Flight Unlimited* stecken nämlich die gleichen Leute, die uns schon vor einigen Jahren den *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer* bescherten.

Flight Unlimited kann aus diesem Grund seine Wurzeln nicht verleugnen: Wie im Oldie stehen auch hier Kunstflug, Trickflug und eine Flugschule im Vordergrund. Wer will, kann – zwar auf eigene Faust – mit

einem von fünf Flugzeugen (inklusive SU-31, Pitts Spezial S-2A und dem Segelflieger Grob S103) und in einem von fünf verschiedenen Gebieten losfliegen. Interessanter dürften aber die Zusatzoptionen sein. Beim Figurenfliegen beispielsweise müßt Ihr einen vorgegebenen und speziell markierten Kurs absolvieren. Gehobenere Ansprüche werden durch die Flugschule befriedigt: 25 unterschiedliche Manöver (wie z.B. der Immelmann) werden nicht nur haarklein anhand einer Schautafel erläutert, sondern müssen anschließend auch nachgeflogen werden. Für die Schule haben sich die Designer etwas Besonderes einfallen lassen: Kommentiert werden die Flugversuche von einer der berühmtesten amerikanischen Kunstflugpilotin – Cecelia Aragon.

Looking Glass – vor allem durch technische Innovationen bekannt – will auch mit *Flight Unlimited* seinem Ruf gerecht werden. So gab man sich hier nicht damit zufrieden, "einfach" eine polygone Landschaft zu entwickeln, sondern ging einen etwas anderen Weg. Dank des sogenannten "ImageScaping"-Grafiksystems, überziehen die Pixelkünstler die 3D-Landschaft mit fotorealistischen Texturen. Und zwar nicht irgendwelche Texturen: Jedes Fluggebiet wie Alaska, Maine oder Arizona entspricht genau dem Originallandstrich. Luftaufnahmen der Szenarios wurden digitalisiert und in das Programm eingebaut. Der Vorteil liegt auf der Hand: Beim Überflug sieht die Gegend genauso aus, wie in der Realität. Ein Nachteil dieses Systems: Details wie Wälder, Straßen oder Siedlungen sehen nur aus großer Höhe faszinierend und realitätsnah aus – im Tiefflug bleibt von dem "Foto"-Effekt nicht mehr viel übrig. Natürlich wird es in der fertigen Version auch verschiedene Auflösungsvarianten geben: Über Standard-VGA (320 x 200), über SVGA (640 x 480) bis zur ultrahohen Auflösung von 1024 x 768 Punkten soll *Flight Unlimited* alle Grafikmodi unterstützen. Damit auch etwas schwächere Rechner mit der Grafikfülle zurechtkommen, gibt's ein spezielles Menü in dem die Details verändert werden dürfen: Ihr stellt ein, wie grob (oder fein) die Landschafts-Polygone sind, wo Wolkenfelder und wie gut die Sichtverhältnisse sind. Hier gilt die Regel: Je weiter Ihr schauen könnt, desto mehr muß der Prozessor rechnen.

Von Grafik und Sprachausgabe abgesehen, soll diese Simulation durch besonders "reale" Flugmodelle Aufsehen erregen. Um das originale Flugverhalten möglichst realistisch zu simulieren, entwickelte Looking Glass extra spezielle mathematische Algorithmen. Die mathematische Fleißarbeit scheint von Erfolg gekrönt: Auf der CES-Show in Las Vegas kam der Besitzer einer SU-31 auf einen der Programmierer zu und beglückwünschte diesen für die originalgetreue Umsetzung des Flugverhaltens mit den Worten, "Himmel, das ist ja perfekt!". Kein Wunder: Neben dem reinen Formelwerk versicherte sich Looking Glass der profunden Hilfe eines amerikanischen Flugchampions, der selbst eine Sukhoi SU31 sein eigen nennt, um das Flugmodell zu verfeinern. An den anderen Flugmodellen wird noch fieberhaft gearbeitet. *mh*

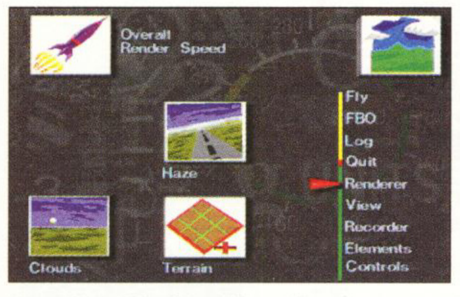




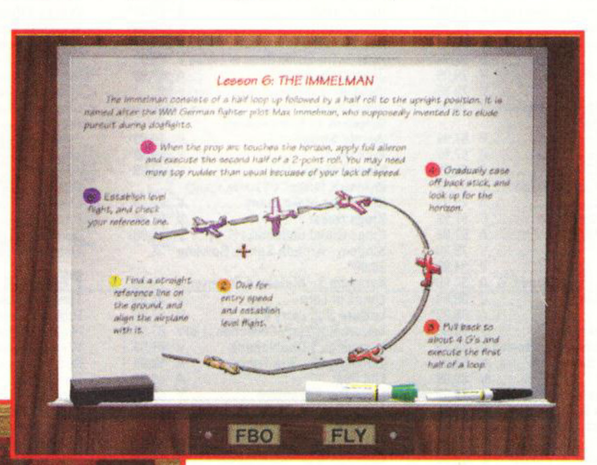
Hilfe naht: Links gibt ein Fluglehrer Anweisungen
Links unten: Verschiedene Kamerapositionen fehlen nicht
Unten: Trickflug à la Pilot Wings



An den Cockpitgrafiken wird bei Looking Glass derzeit noch gearbeitet



Einstellbar: Die Grafikfülle läßt sich der Rechenpower individuell anpassen



Was ist ein Immelmann? Oben wird´s haarklein erklärt

Links: Wir suchen uns unser Wunschflugzeug aus dem Angebot heraus

Name:	Flight Unlimited
Hersteller:	Looking Glass
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21 88
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC 3,5" HD

A - Train Classics (inkl. Construction S.) V 39,99
Access Classic Collection A 49,99
(Links + Datadisks Bayhill, Bountiful, Firestone und Pinehurst)
Aces of the Deep V 79,99
Across the Rhine V 89,99*
Air Combat Classic E 79,99
(Battlehawks 1942, Secret Weapons of the Luftwaffe,Their finest Hour, 5 Mission Disk)
Al-Qadim - Genie´s Curse V 79,99
Aladdin A 59,99
Alien Breed A 54,99
Alien Legacy A 67,99
Alien Olympics V 59,99*
Alone in the Dark 2 V 87,99
Arcade Pool A 28,99
Archon Ultra V 79,99
Armored Fist A 67,99
Aufschwung Ost V 67,99
Battle Bugs V 67,99
Battle Isle 2 V 79,99
Battle Team V 74,99
Battledrome A 79,99*
Battletoads A 59,99*
Beneath a Steel Sky V 59,99
Big Four V 59,99
(Boxing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash)
Biing! V i. Vorb.*
Blackhawk V 69,99
Bundesliga Man. 3 Hattrick V 87,99
Bundesliga Man. Prof. 2.0 V 67,99
Burning Steel 2 V 87,99
Cannon Fodder 2 A 59,99
Caribbean Disaster V 79,99*
Chaos Engine A 54,99
Chartbreaker V 69,99*
Civilization V 89,99
Classic Power Compilation V 79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)
Colonization V 89,99
Combat Classics 2 A 67,99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)
Cool Spot A 54,99
Corridor 7 A 35,99
CyClones A 79,99*
D - Day E 67,99
Dangerous Streets A 49,99*
Dark Sun - Shattered Lands V 79,99
Dark Sun 2 - Wake of the Ravager A 79,99*
Das schw. Auge Speech Pack V 35,99
Das schwarze Auge (Schicksalskl.) V 79,99
Das schwarze Auge 2 (Sternenschw.) V 79,99
Dawn Patrol V 87,99
Death or Glory V 87,99
Delphine Classic Collection A 54,99
(Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Futur Wars, Operation Stealth)
Delta V V 79,99*
Der Baulöwe (für Windows) V 87,99
Der Clou V 79,99
Der Clou - Die Profidiskette V 39,99*
Der Planer V 79,99
Der Planer Extra (Zusatzdisk) V 39,99
Der Schatz im Silbersee V 87,99
Desert Strike E 59,99
Die Box V 47,99
(Burntime, Dynatech, Whale´s Voyage)
Die Siedler V 79,99
Dogfight A 35,99
Doppelpaß (Anstoss+World Cup E.) V 79,99
Dreamweb V 79,99
Dungeon Hack V 79,99
Durch die Wüste (Karl May) V i. Vorb.*
Ecstatica V 74,99
Eight Ball Deluxe 2.0 A 54,99
Elite 3 - First Encounters V 79,99*
Empire DeLuxe V 67,99
Erben der Erde - Die große Suche V 79,99
F - 117 A Nighthawk A 35,99
F - 15 Strike Eagle 3 A 35,99
F - 14 - Fl. Defender Mission A 47,99
F - 14 - Fleet Defender Plus A 89,99
Fantastic Worlds A 79,99
(Pirates, Populous, Realms, Wonderland)
Fantasy Empires V 79,99
FIFA International Soccer V 69,99
Fire and Ice A 54,99
Flugsimulator 5.0 V 134,99
FS 5 Designer V 59,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je V 39,99
FS 5.0 Scenery - Japan E 47,99
FS 5.0 Scenery - verschiedene ab A 47,99
Formular One Grand Prix A 35,99
Fritz 3 V 149,99
Front Page Sport - Baseball E 69,99
Gabriel Knight V 74,99
Gobliins 3 V 79,99
Gunship 2000 A 35,99
Hanse - Die Expedition V 39,99
Hattrick ! V 79,99*
Heimdall 2 A 67,99
Indiana Jones 4 V 47,99
Iron Cross E 79,99
Ishar 3 -The Seven Gates of Infinity V 67,99
Joysoft Classics A 47,99
(Defender of the Crown, It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football)
Jungle Strike E 74,99
KA - 50 Hokum A 74,99*
Kick Off 3 - European Challenge V 54,99
Kind of Magic 4 V 67,99
(Dynatech, Elysium, USS John Young)
King´s Quest 6 V 79,99
Kingdoms of Germany V 69,99*
König der Löwen (Lion King) A 59,99
Lands of Lore V 59,99
Leisure Suit Larry 6 V 74,99
Litil Divil A 69,99
Links 386 PRO A 89,99
386 PRO Data Disk je E 44,99
Lode Runner-Legend returns V 69,99
Lollypop A 74,99
Lords of the Realm V 69,99
Lothar Matthäus Super Soccer V 69,99
Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Man. Mansion, Monkey Island 1, Zak McKraken)
Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour + Mission Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe + 4 Mission Disks)
Mad News V 74,99
Mad News Extrablatt V 35,99*
Master of Magic V 79,99*
Mechwarrior 2 - The Clans A i. Vorb.*
Menzoberranzan A 79,99*
Metal Marines V 59,99*
Micro Machines A 54,99
Monkey Island 1 V 35,99
Monkey Island 2 V 47,99
NASCAR Racing A 74,99
New World of Lemmings (3) A 59,99
Oldtimer - Erlebte Gesch. Teil 2 V 79,99
Outpost V 67,99
Overdrive A 35,99*
Pacific Strike A 59,99
Panzer General A 79,99*
Peter Pan V 64,99
Pinball Dreams A 59,99
Pinball Dreams 2 A 35,99
Pinball Fantasies A 59,99
Pinball Illusions A i. Vorb.*
Pirates Gold A 35,99
Pizza Connection V 87,99
Police Quest 4 V 67,99
Powerdrive A 54,99
Quarantine V 79,99
Railroad Tycoon DeLuxe A 79,99
Retribution A 69,99
Reunion V 74,99
Rings of the Medusa Gold V 79,99
Rise of the Robots (SVGA) A 79,99
Robinson´s Requiem V 59,99
Rüsselsheim (Detroit) V 67,99
S. U. B. V 69,99*
Sam & Max V 87,99
Scooters Zauberschloß V 64,99
Sensible Golf V 69,99*
Sensible World of Soccer V 69,99*
Sim City 2000 V 87,99
Sim City 2000 Scenario 1 V 35,99
Sim Classics V 67,99
(Sim City, Sim Ant, Sim Life)
Simon the Socerer V 87,99
Skyrealms of Jorune - Alien Logic E 79,99
Space Federation A 69,99
Space Simulator 1.0 E 69,99
Spelunx E 69,99*
SSN-21 Seawolf V 79,99
Star Crusader V 79,99
Star Crusader 21 New Missions V 39,99
(inkl. Speech Pack)
Star Trek 2 V 87,99
Strike Squad A 87,99
Superfrog A 35,99
Superhero Lea. of Hoboken E 67,99
System Shock A 79,99
The Elder Scrolls Arena E 67,99
The Grandest Fleet A 67,99
Theme Park V 79,99
Tie Fighter V 94,99
Tower Assault (Alien Breed 3) A 54,99*
Transport Tycoon V 89,99
Turrican 2 A 69,99*
UFO Enemy Unknown V 79,99
Ultima 7 (Die schwarze Pforte) V 35,99
Ultimate Body Blows A 54,99
Universe V 69,99
Unlimited Adventures A 54,99
Warcraft: Orcs & Humans A 79,99
Wargame Constr. Set II E 67,99
Warlords 2 E 79,99
Warlords 2 Scenario Builder E 69,99
World War 2 - Battles of S. P. V 74,99
Worms A 54,99*
X - Wing Collection V 69,99
(X - Wing plus B - Wing + Imperial Pursuit)
Zonked A 39,99*

IBM/PC CD-ROM

11th Hour A 109,99*
1942 Pacific Air War A 89,99*
Access Classic Collection A 49,99
(Links + Datadisks Bayhill, Bountiful, Firestone und Pinehurst)
Aces of the Deep V 87,99
Across the Rhine V 89,99*
Air Superiority A i. Vorb.*
Al Qadim - The Genie´s Curse V 69,99*
Alien Olympics V 59,99*
Alone in the Dark 1 V 35,99*
Alone in the Dark 2 (inkl. Al. in the Dark 1) V 59,99*
Alone in the Dark 3 V 87,99*
Arcade Pool A 28,99*
Arcade Pool / Overdrive A 35,99
Archon Ultra V 67,99
Armored Fist A 74,99
Battle Bugs V 79,99*
Battle Isle 2 V 69,99
Battle Isle 2 Scenario CD V 54,99
Battle Race A 69,99*
Beneath a Steel Sky V 79,99
Biing! V i. Vorb.*
Bioforge V 89,99*
Burning Steel Compilation V 87,99
Burning Steel 2 V 79,99
Caribbean Disaster V 87,99*
Chessmaster 4000 Turbo A 69,99*
Christoph Kolumbus V 89,99
Civilization + Railroad Tycoon Del. VA 59,99
Classic Flight Simulations A 59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)
Comanche Compilation V 94,99
Combat Classics 3 A 69,99
(Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)
Colonization + Civilization A 89,99
Commander Blood V 74,99
Creature Shock (2 CD´s) A 89,99
Cyberia (Angebotspreis !!!) A 79,99
Cyberwar A 99,99
Cyclemania A 74,99
CyClones A 79,99*
Dark Sun - Shattered Lands V 79,99
Das schwarze Auge (Schicksalskl.) V 67,99
Das schwarze Auge 2 (Sternenschw.) V 79,99
David Bowie - Jump A 69,99
Dawn Patrol V 87,99
Day of the Tentacle (Man.Man.2) V 94,99
Death Gate E i. Vorb.*
Der Clou V 79,99
Der Planer (inkl. Planer Extra) V 87,99
Die Box V 54,99
(Burntime, Dynatech, Whale´s Voyage)
Die Höhlenwelt Saga V 87,99
Die Sage von Nietoom V 49,99
Discworld V 87,99
Descent A 79,99*
Desert Strike E 59,99
Dogfight A 35,99
Doom 2 - Utilities E 28,99
Doppelpaß (Anstoss+World Cup E.) V 79,99
Dragon Lore - Die Legende beginnt V 74,99
Dreamweb V 79,99
Dune 2 - Battle for Arrakis V 35,99
Earth Siege V 87,99
Ecstatica V 87,99
Eight Ball DeLuxe 2.0 A 54,99
Empire DeLuxe V 67,99
Erben der Erde V 79,99*
Eye of Beholder Trilogy V 87,99
F - 117 A Nighthawk A 35,99
F - 14 Fleet Defender Gold A 89,99
F - 15 Strike Eagle 3 A 35,99
Falcon Gold (inkl. Scenarios) A 94,99
Fantasy Empires V 67,99
Fantasy Fest E 79,99*
(Dungeon Hack, Fantasy Empires, Stronghold, Unlimited Adventures)
FIFA International Soccer V 67,99
Form. One G. P. + D. L. Golf VA 59,99
Formular One Grand Prix A 35,99
Front Page Sports - Football Pro ´95 E 79,99
Gabriel Knight V 79,99
Golden 10 A 87,99
(Chess Player 2150, First Samurai, Gunship, Kick off 2, MegaLoMania, MiG-29, The Perfect General, Railroad Tycoon, Red Storm, Silent Service 2)
Gunship 2000 A 35,99
Gunship 2000 inkl. Scenario A 59,99
Hattrick ! V 87,99*
Heimdall 2 A 79,99
Hell - A Cyberpunk Thriller V 87,99
Incredible Toons A 59,99*
International Tennis Open V 79,99
Iron Assault A 89,99*
Iron Cross E 79,99*
Iron Helix (benötigt SVGA) V 79,99
Ishar 3 - The Seven Gates of Infinity V 79,99
Joysoft Classics A 47,99
(Defender of the Crown, It came from the Desert, Railroad Tycoon, Supremacy, TV Sports Basketball, TV Sports Football)
Jungle Strike E 74,99
Kick Off 3 V 59,99*
Kind of Magic 4 V 47,99
(Dynatech, Elysium, USS John Young)
Kingdoms of Germany V 69,99
Kings Quest 7 V 87,99
Kings Quest Collection (1-6) E 79,99
Kingpin - Arcade Sports Bowling A 28,99*
Kyrandia 3 - Malcoms Revenge A 79,99
Lands of Lore V 94,99
Leisure Suit Larry 6 V 67,99
Leisure Suit Larry Collection (1-6) V 87,99*
Lemmings 1 Doublepack V 67,99
Lemmings 2 - The Tribbes A 59,99
Litil Divil A 69,99
Little Big Adventure V 89,99
Lode Runner - Legend returns V 79,99
Lollypop A 69,99*
Lost Eden V 89,99*
Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)
Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
Mad News V 87,99*
Mad News Extrablatt V 35,99*
Magic Carpet V 89,99
Master of Magic V 79,99
Master of Orion+UFO - E.Unknown A 69,99
Menzoberranzan A 79,99*
Might & Magic Trilogie V 87,99
(Might & Magic 3, 4 und 5)
Myst A 87,99
NASCAR Racing A 79,99
New World of Lemmings (3) A 69,99
NHL Hockey ´95 A 79,99
Noctropolis A 89,99
Novastorm A 87,99
Oldtimer (Erlebte Geschichte 2) V 87,99
Outpost V 87,99
Panzer General A 79,99*

Einfach per Postkarte (siehe rechts) bestellen!

PGA Tour Golf 486 A 94,99
Peter Gabriels Xplora 1 E 109,99*
Phantasmagoria (4 CD´s!) V i. Vorb.*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data) A 74,99
Pinball Illusions A i. Vorb.*
Pinball Wizzard 2000 A 69,99*
Pirates Gold A 35,99
Police Quest 4 V 79,99
Powerdrive A 54,99
Power up A 69,99
(Formular One Grand Prix, F-15 Strike Eagle 3, Pirates Gold)
Privateer + Strike Commander A 87,99
(inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
Project Paradise A 69,99*
Putt Putt Moon E i. Vorb.*
Quarantine V 79,99
Quest for Glory 4 V 79,99*
Quik A 59,99*
Ravenloft V 69,99*
Rebel Assault V 79,99
Renegade - Battle for Jacob´s Star A 79,99*
Retribution V 67,99
Reunion V 74,99
Rings of the Medusa Gold V 69,99
Rise of the Robots A 87,99
Sam & Max hit the road V 94,99
Sim City V 87,99
Sim City 2000 (inkl. Scenario) V 87,99
Simon the Socerer V 87,99
Skyrealms of Jorune - Alien Logics A 79,99*
Space Quest Collection (1 - 5) A 79,99
SSN-21 Seawolf V 79,99
Star Crusader V 87,99
Star Crusader 21 Missions V 28,99
(inkl. Speech Pack)
Star Trek: 25th Anniversary V 69,99
Star Trek: Next Generation V i. Vorb.*
Star Wars Screen Saver V 59,99
Subwar 2050 (inkl. Data) V 94,99
Superhero League of Hoboken E 69,99*
Superkarts A 99,99*
Syndicate Plus (inkl. Data) V 89,99
Symbol (Prince) Interactive E 87,99
System Shock Enhanced V 79,99
T. F. X. A 94,99
Teddy´s Big Day E 54,99*
Teddy The Brave A 54,99*
The Games Compendium A 35,99
(Summer Challenge, Winter Challenge)
The Grandest Fleet A 69,99
The Incredible Machine 2 A i. Vorb.*
Theme Park V 79,99
Tie Fighter E 79,99*
Tower Assault (Alien Breed 3) A 59,99*
Transport Tycoon V 89,99
Turrican 2 A 59,99*
Ultima 7 Bundle - Complete A 94,99
(Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)
Ultimate Body Blows A 54,99
Ultimate Football E 74,99
Under a Killing Moon (4 CD´s!) V 99,99
Universe V 69,99
US Navy Fighters V 89,99
USS Ticonderoga A 79,99*
Wacky Wheels A 54,99
Warcraft: Orcs & Humans A 79,99
War Unlimited V 87,99*
Wing Com. 1 + 2 DeLuxe A 67,99
(inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
Wing Commander 3-Heart of Tiger V 99,99
Wings of Glory - Enhanced V 79,99
Worms A 59,99*
Zeppelin - Giants of the Sky V 87,99*

JOYSTICKS - HARDWARE - ZUBEHÖR

Gravis
schwarz 54,99
Analog Pro 64,99
Game Pad 44,99
Eliminator Game-Card 49,99

Phoenix 249,99

Thrustmaster
Flight Control 159,99
Flight Control Pro 279,99
Weapon Control 259,99
Ruder Pedals 279,99
Game Card 69,99
Formular T1 Lenkrad 319,99

Competition Pro
Mini transparent, incl. 3,5" Box 58,99
Manix Deck, grau 69,99
Stand.,transp.t anschlußfertig 58,99
Flightstick PRO 139,99
FlightMAX 64,99
Comand Control Gamepad (mit Auto Fire) 35,99

Wingman Extreme 99,99

Mouse
A - Tech AM 5E 29,99
Yakumo ERGO Mouse 29,99
Yakumo Mouse High super Resolution 19,99

CD ROM Laufwerke
Mitsumi FX 400 Quadro Speed 439,99
Mitsumi FX 300 Triple Speed 349,99

Creative Labs Soundkarten
SB 2.0 DeLuxe 114,99
SB Pro Value Edition 159,99
SB 16 Value Edition 199,90
SB 16 Multi CD 259,90
SB 16 Multi CD CSP 329,99
SB 16 SCSI - 2 329,99
SB 16 SCSI - 2 CSP 394,99
SB AWE 32 519,99



Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage. **Achtung:** Ladenpreise weichen ab!



Bestellannahme: Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung



Ich besitze folgendes Lieblings-Computer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

____

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________

Meine Adresse:

____
Name, Vorname

____
Straße, Hausnummer

____
PLZ, Wohnort

Briefmarke drauf – und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessiern und welche Themen Sie sich wünschen.

Mein Themenwusch für die folgenden Hefte:

____

____

Ich besitze einen Computer: ❐ Ja ❐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:
Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

____

____

Absender:

Name/Vorname: ______________________

Straße: ______________________

PLZ/Ort: ______________________

Telefon: ______________________

Bitte im Kuvert verschicken!

Antwortkarte

POWER PLAY
Kleinanzeigen

MagnaMedia Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar b. München

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe .... haben mit besonders gefallen:

1. ______________________ Seite ______
2. ______________________ Seite ______
3. ______________________ Seite ______

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

____

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

____

Bitte auf der Rückseite die Hitparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

Mit 5 Mark dabei!
Private Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von *POWER PLAY* den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ **Amiga**	❑ **C 64/128**	❑ **MS-DOS-PCs**	❑ **Atari ST**
❑ **Game Gear**	❑ **Mega Drive**	❑ **Lynx**	❑ **Game Boy**
❑ **PC-Engine**	❑ **NES**	❑ **SNES**	❑ **Kontakte**

❑ **Diverses**

DM 5,– liegen ❑ bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum ______ Ort ______ Unterschrift ______

(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)

***JA,** ich will bestellen ...(siehe Vorderseite)*

Telefon-Nr. ______ Alter ______

Computertyp ______

ABSENDER:

Name ______

Vorname ______

Straße, Nr. ______

Postleitzahl, Ort ______

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand

Antwort



Bergrather Straße 16 a
52249 Eschweiler

✂

***JA,** senden Sie mir kostenlos die Neuheitenliste*

Telefon-Nr. ______ Alter ______

Computertyp ______

ABSENDER:

Name ______

Vorname ______

Straße, Nr. ______

Postleitzahl, Ort ______

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand

Antwort



Bergrather Straße 16 a
52249 Eschweiler

WETTBEWERB

Ein neuer Joystick gefällig? Ihr braucht eine bessere Soundkarte? Eure Maus hat den Geist aufgegeben? Kein Problem: Hier könnt Ihr – mit etwas Glück – einen passenden Ersatz gewinnen.

In diesem Monat könnte Euch – wieder einmal – Fortuna hold sein: Zusammen mit LogiTech und HBI verlost die *POWER PLAY* feines PC-Zubehör. Der Hauptpreis ist die klangvolle Soundkarte **SoundMan Wave**. Diese ist nicht nur kompatibel zum Soundblaster-Standard (dank dem Yamaha-OLP4 Chip ist die Soundman Wave auch Soundblaster Pro-kompatibel), sondern auch General Midi-fähig. Eine SCSI-Schnittstelle für ein CD-ROM fehlt ebensowenig, wie ein umfangreiches Softwarepaket. Für Sicherheit sorgt die Garantie: Logitech gewährt volle 3 Jahre Garantie auf die Soundkarte. Als Trostpreise winken ein knuffiger Joystick und einige fesche Mäuse. Natürlich könnt Ihr Euch die Sachen nicht einfach bei uns abholen: Vor den Preis haben wir – wie immer – den Fleiß gestellt. Ihr müßt ein paar Fragen beantworten und die Antworten auf einer ausreichend frankierten Postkarte bis zum Einsendeschluß – den **20. März 1995** – an folgende Adresse schicken:

MagnaMedia Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Logi
85531 Haar bei München

Mitarbeiter des Verlages MagnaMedia sowie Angestellte von LogiTech und HBI sind natürlich ausgeschlossen.

1. Preis: Eine Supersoundkarte: Die LogiTech SoundMan Wave. Die Karte ist nicht nur Soundblaster-kompatibel, sondern auch General-Midi-fähig.

2. Preis: Der nagelneue und ultracoole Joystick von LogiTech: Mit dem Wingman Extreme spielt's sich gleich nochmal so gut

3.–4. Preis: Die formschöne und farbenfrohe Sensa-Maus



5.–12. Preis: Je eine knallig-bunte Chroma-Maus

Die Fragen

1. Welches Symbol befindet sich im Logi-Logo?
a) Eine Hand
b) Ein Ohr
c) Ein Auge

2. Was für ein Chip befindet sich auf der SoundMan Wave?
a) Der VCF 2
b) Der OLP 4
c) Der GFD 7

3. Was für eine Garantie gewährt LogiTech auf die SoundMan Wave?
a) drei Jahre
b) sechs Monate
c) ein Jahr

SO GEHT'S!

In POWER PLAY gibt es ein einheitliches und ausgeklügeltes Bewertungssystem. Jedes Spiel kann wenigstens null (die schlimmste Softwarekatastrophe) und höchstens 100 Prozent (das brillante Überspiel) erhalten. Eine Bewertung von genau 50 Prozent bedeutet also "Durchschnitt". Spiele unter 50 Prozent sind "unterdurchschnittlich", Spiele mit einer Wertung über 50 Prozent folglich "überdurchschnittlich". Bei Programmen, die beispielsweise 20 Prozent oder weniger kassieren, könnt Ihr davon ausgehen, daß sie so gut wie keinen Spaß mehr machen.

Für die Grafikwertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Farbenanzahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte und Sprachausgabe eine Rolle. Aber am allerwichtigsten ist die POWER-Wertung. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr – und natürlich auch wir – mit Lust und Laune vor dem Monitor verbringen.

Alle Tests werden von unserem festen Spielerteam Knut, Volker, Sönke, Frank, Peter und Michael geschrieben. In jedem normalen Spieletest seht Ihr ein Bildchen von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihre Grimasse und die passende Sprechblase verrät Euch, welchen Eindruck das Programm auf uns machte. Aber auch wenn der Redakteur noch so freundlich grinst: Dies muß nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine hohe Wertung einheimst – die Geschmäcker sind halt verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt allein die persönliche Meinung des jeweiligen Testers aus: Grafik-, Sound- und *POWER*-Wertungen werden hingegen von der gesammelten Redaktionsmannschaft bestimmt. Dazu veranstalten wir einmal im Monat eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen von unserem Testteam ausdiskutiert werden.

Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier wie es funktioniert, und was die Daten im Wertungskasten bedeuten.

Der Wertungskasten

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen und andere wichtige Daten in einem Wertungskasten zusammengefaßt. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER-Prädikat und die POWER-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristigen Spielspaß garantieren. Ihr könnt sicher sein, daß ein Prädikats-Spiel auch sein Geld wert ist. Die POWER-Gurke ist das krasse Gegenteil: Sie ist äußerst miserablen Programmen vorbehalten, die sich auch mit aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Leuchtet Euch die Gurke entgegen, heißt's "Finger weg!".



Das System auf dem das Spiel getestet wurde

Auf welchem Rechner wurde das Spiel getestet

Der Hersteller des Spiels

Das Spielegenre

Der Schwierigkeitsgrad

Etwaige Besonderheiten

Der Zirka-Preis den Ihr im Geschäft für das Spiel zahlen müßt

Grafik: Hier steht welche Grafikkarten oder Modi von dem Programm unterstützt werden.

Sound: Hier stehen die wichtigsten Soundkarten die das Spiel unterstützt

Festplatte: Der ungefähre Platzbedarf auf der Festplatte

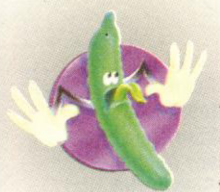
Prozessor: Die Mindestanforderung an den PC.

Steuerung: Mit welchen Gerätschaften läßt sich das Spiel steuern: Joystick, Tastatur, Maus, Pedale oder Thrustmaster

Die Grafikwertung

Die Soundwertung

Das Wichtigste: Die POWER-Wertung



Von Softwarefirmen gehaßt: Die niedliche POWER-Gurke faßt die gröbsten Spiele unter der Kategorie "Traurig, aber wahr" zusammen.



Von Softwarefirmen geliebt: Unser POWER-Prädikat für die edelsten Spiele.

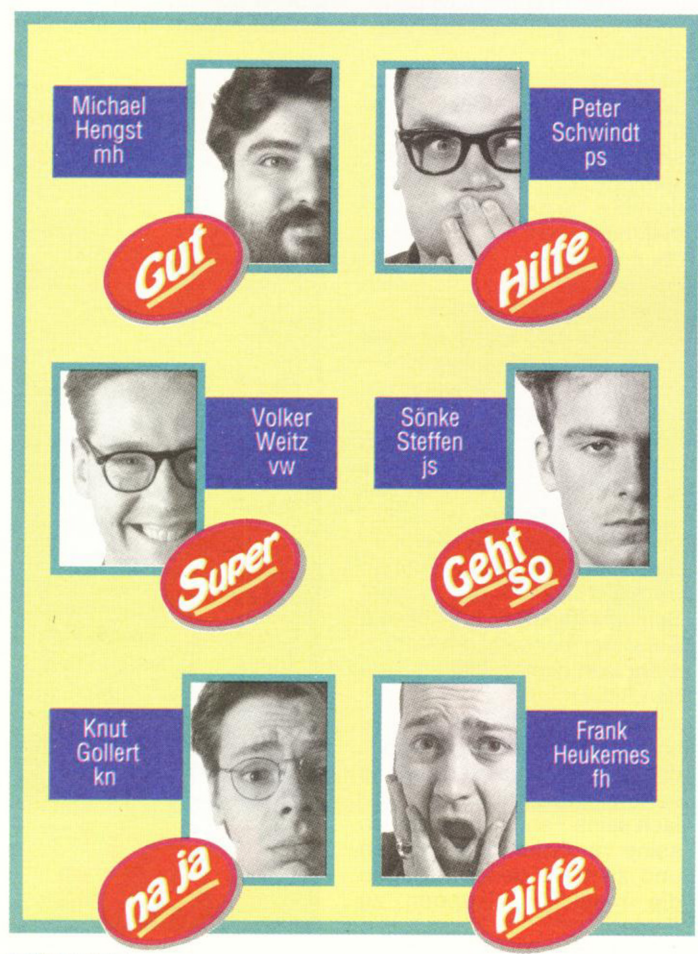
Software-lieblinge

* Volker Weitz
  Heretic
* Knut Gollert
  Rise of the Triad
* Frank Heukemes
  Sternenschweif
* Sönke Steffen
  LirpaLirpa Gold
* Michael Hengst
  Defender of the Empire
* Peter Schwindt
  Black Hawk

USK-Freigabe

Hier steht, welches Spiel von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) für welches Alter freigegeben ist. Wir aktualisieren diese Liste jeden Monat neu.

Spielename	Hersteller/Distributor	Altersfreigabe
Death Gate	Legend/Accolade	ab 6 Jahren
Delta V	Bethesda/Softgold	ab 12 Jahren
Inca 2	Coktel/Bomico	ab 12 Jahren
Slayer	Mindscape	ab 12 Jahren
Menzoberranzan	SSI/Mindscape	ab 12 Jahren
Alien Logic	SSI/Mindscape	ab 12 Jahren
NCAA Basketball	Softgold	ohne Altersbeschränkung
Larry 1-6	Sierra/Bomico	ab 16 Jahren
Playboy Screensaver	Sony/Psygnosis	ab 16 Jahren
Panzer General	SSI/Mindscape	ab 16 Jahren
Wolfpack	Novalogic/Softgold	ab 12 Jahren
Kick Off 3	Anco/Softgold	ohne Altersbeschränkung
Discworld	Sony Psygnosis	ab 6 Jahren
Lothar Matthäus	Ocean/Bomcio	ohne Altersbeschränkung
Wacky Wheels	CDV-Software	ab 6 Jahren
Hell – A Cyber Punk Thriller	Gametek	ab 16 Jahren
Alone in the Dark 3	Infogrames	ab 16 Jahren
Kingdoms of Germany	Starbyte	ohne Altersbeschränkung
Lode Runner	Sierra	ohne Altersbeschränkung
Amored Fist	Softgold	ab 16 Jahren
Commander Blood	Mindscape	ohne Altersbeschränkung
Metropolis	Gametek	ohne Altersbeschränkung
Robotech	Gametek	ohne Altersbeschränkung
Soccer Superstars	Mitec/Rushware	ohne Altersbeschränkung



Media Control Top 10 (Floppy)

Platz	Vormonat	Name
1.	(1.)	Bundesliga Manager Hattrick
2.	(3.)	Colonization
3.	(2.)	Das schwarze Auge 2
4.	(7.)	Hanse – Die Expedition
5.	(5.)	TIE Fighter
6.	(4.)	System Shock
7.	(6.)	Die Siedler
8.	(neu)	Armored Fist
9.	(8.)	Sim City 2000
10.	(9.)	FIFA International Soccer

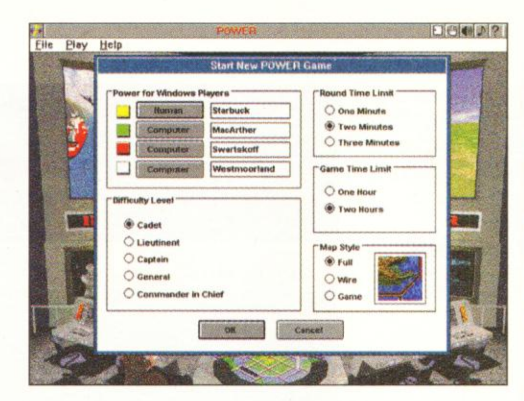
Media Control Top 10 (CD-ROM)

Platz	Vormonat	Name
1.	(1.)	Rebel Assault
2.	(4.)	NHL Hockey U95
3.	(neu)	Magic Carpet
4.	(9.)	Myst
5.	(6.)	Wing Commander Armada
6.	(neu)	FIFA International Soccer
7.	(10.)	Battle Isle 2
8.	(3.)	Theme Park
9.	(neu)	Armored Fist
10.	(5.)	Outpost

ermittelt von media control Baden-Baden: Erhebungszeitraum November '94

Zu Lande, zu Wasser, in der Luft

Power



Bevor wir losschlagen können, stellen wir noch den Schwierigkeitsgrad ein

Immer häufiger finden vor allen Dingen strategische Brettspiele ihren Weg auf den Computermonitor. Auch Powergames hat sich daran gesetzt und ihren Longseller dem Computerstrategen zugänglich gemacht.

Gespielt wird mit bis zu vier Spielern. Tritt man alleine an, übernimmt der Computer die gegnerischen Bataillone. Das Ziel dieses Spieles ist relativ schnell erklärt, aber nur schwer zu erreichen: Ihr müßt versuchen, den Gegner zu vernichten und zwar durch das Erobern seiner Fahne. Die Hauptquartiere der jeweiligen Streitkräfte befinden sich in den Ecken des Spielfeldes, daneben ein Streifen für Reserveeinheiten. Das eigentliche Spielfeld aber sind vier große Quadrate, die in jeweils neun Sektoren unterteilt sind. Getrennt werden diese Landmassen von einem Streifen Meer. Insgesamt fünf Inseln verbinden die Aktionsfelder untereinander. Nur über sie kann ein gegnerisches Gebiet erobert werden. Die einzelnen Truppenteile lassen sich in zwei Gruppen unterteilen. Gruppe eins besteht aus Infanterie, Panzern, Jägern und Zerstörern, Gruppe zwei aus Regimentern, schweren Panzern, Bombern und Kreuzer. Aus jeweils drei Truppenteilen der Gruppe eins kann man eine entsprechende Einheit der Gruppe zwei zusammenzimmern (und so die Kampfkraft erheblich erhöhen). Jede Waffengattung hat sowohl Bewegungs- als auch Powerpunkte, mit denen sich ihre Kampfkraft errechnet. Aber aufgepaßt: Neben der natürlichen Einschränkung durch eine begrenzte Anzahl von Bewegungspunkten kommt noch hinzu, daß Landstreitkräfte auf jeder Insel, die sie betreten, eine Zwischenstation machen müssen. Nur Flugzeuge können über sie hinwegfliegen.

Ganz zu Anfang wird die Strategie geplant, mit der Ihr vorgehen werdet. Wichtig ist, daß nicht nach und nach gezogen wird, sondern alle ihre geplanten Züge gleichzeitig eingeben. Das heißt dann natürlich auch, daß auch simultan gezogen wird. Zu diesem Zeitpunkt werden alle Einsatzbefehle in Form von Codes angezeigt. Erst wird das Objekt bezeichnet (zum Beispiel "T" für Tank), dann der Ort, wo es sich befindet (zum Beispiel W0 als Weißer Sektor 0) und schließlich das Ziel (zum Beispiel XI als Insel X). Nachdem alle gezogen haben, und man den Angriff einigermaßen überlebt hat, werden die Länder gezählt, auf denen sich Teile Eurer Truppen bewegen. Für jedes Land gibt es eine Power Unit, die auf dem Resevestreifen in Gruppe-eins-Einheiten umgewandelt werden können. Habt Ihr schließlich drei Infanteristen zusammen, wird es Zeit, aus ihnen ein Regiment zu machen. So solltet Ihr übrigens mit der Zeit alle Einheiten umwandeln, um so Eure Schlagkraft zu erhöhen. Schlagkräftigere Einheiten wie Zerstörer benötigen natürlich mehr von diesen kleinen gelben Blitzen.

Habt Ihr einen der Gegner schließlich so weit geschwächt, daß er sich nur noch mit Mühe halten kann, stibitzt Ihr einfach seine Fahne, nehmt Euch seine verbleibenden Truppen und zieht so gestärkt gegen die restlichen Truppen zu Felde.

Die Regeln dieses Spiels sind übrigens hart und unerbittlich. Habt Ihr einmal versucht zu mogeln und Eure Panzer zum Beispiel ein Feld weiter gezogen als erlaubt, gibt es die Rote Karte und die Einheit bewegt sich überhaupt nicht. *ps*



Quadratisch, praktisch, nicht ganz so gut: Ein typisches Brettspiel auf dem PC

Außen Hui und innen Pfui: *Power* hält nicht das, was es verspricht

Geht so

1:1-Umsetzungen von Brettspielen sind in den meisten Fällen so eine Sache. Was am trauten Wohnzimmertisch zur allgemeinen Spannung beiträgt, ist am Computer zuweilen eine relativ dröge Angelegenheit. Das Spieleprinzip von Power ist eigentlich recht interessant, bietet aber eben nur die limitierten Möglichkeiten eines Boardgames. Die Ladezeiten sind übrigens unmöglich, genau wie der Umstand, daß sich das ganze Spiel auf vier Disketten befindet. Ein Programmiergenie hat hier jedenfalls nicht drangesessen. Was die Spielfreude nicht unbedingt steigert, ist außerdem das knacktrockene Ambiente, in dem Power daherkommt. Eigentlich schade, denn die Spielidee ist ganz nett und hätte sicherlich das Potential für ein wirklich großes Strategiespiel gehabt.



Völlig losgelöst

Descent



Treffer: Roboter werden nur durch gezielten Beschuß abgewehrt



Gerettet: Diese Geisel wurde aus dem Gefängnis befreit und hat das Schlimmste überstanden

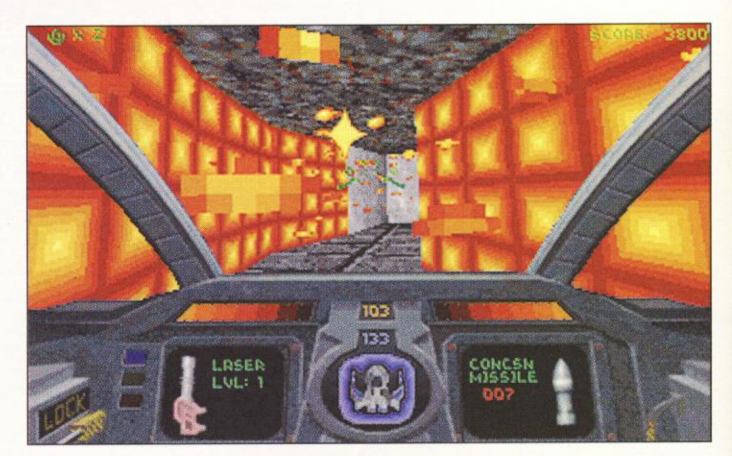
Daß sich die Zukunft auch nicht wesentlich friedlicher gestaltet als unsere unruhige Gegenwart, stellt Interplay mit dem 3D-Ballerspiel "Descent" eindrucksvoll unter Beweis. Als Kampfpilot einer privaten Söldnerstaffel stehen wir in Diensten der etwas zwielichtigen "Terran Minerals Corporation". Die Minengesellschaft hat offensichtlich große Schwierigkeiten mit ihrem Sicherheitssystem. Die ansonsten zuverlässigen Stationsroboter spielen verrückt, nehmen die menschlichen Besatzungen als Geiseln und programmieren die internen Systeme kurzerhand um. Aus den früher friedlichen Planetenbasen werden tödliche Fallen für alle Eindringlinge.

Wir schwingen uns also hinter die Kontrollen unseres braven Raumschiffs und stürzen uns wagemutig in die verwinkelten Stollen und Gänge der dreißig Stationen. Jeweils vor Beginn eines Einsatzes dürfen wir den aktuellen Piloten auf der Festplatte sichern, den nächsten Savepoint wählen wir dann frei und willkürlich im Level. Wer zwischendurch zerbröselt wird, hat zwei Ersatzschiffe zur Verfügung, danach ist die Karriere zu Ende.

Das Spielprinzip ähnelt natürlich stark id-Softwares indizierten Serien, allerdings mit zwei entscheidenden Ausnahmen: Zum einen darf man hier moralfrei auf leblose Roboter ballern, zum anderen gönnt uns Interplay die dritte Dimension. Das heißt, unser Stormtrooper ist nicht auf seine Füße angewiesen, sondern düst völlig frei durch die Gegend, was einiges an Koordinationsfähigkeiten von uns voraussetzt. Um die Lage weiter zu erschweren, hat man sich gleich mehrere Gemeinheiten ausgedacht. Die einzelnen Stationen sind in mehrere Bereiche unterteilt, weiter geht's nur mit den passenden verschiedenfarbigen Schlüsseln, die irgendwo versteckt sind. Neben der Befreiung von Geiseln ist unser primäres Ziel der Hauptcomputer der Station. Sobald der zerstört ist, läuft die Selbstvernichtung an und wir müssen unter erheblichem Zeitdruck den Ausgang finden. Wer nicht das Zeitliche segnen möchte, sollte sich deshalb schon vorher den passenden Rückzugsweg einprägen.

Super

Nach diversen mehr oder weniger gelungenen Klonen anderer Firmen bekommen die etablierten id-Software Produkte jetzt erstmalig wirkliche Konkurrenz. Mit "Descent" ist Interplay eine echte Alternative im 3D-Baller-Einerlei gelungen. Das setzt neben einer sauberen technischen Umsetzung auch gutes Spielfelddesign und eine zügige Story voraus. Drei Dinge, die "Descent" locker bietet. Der frische Raumpilot düst, dank vielfältiger Grafikoptionen, völlig ruckelfrei durch die Gegend und wird durch viele Gags, knarzigen Soundtrack, vertracktes Level-Design und Zeitlimit nachhaltig gefordert. Reichlich Extrawaffen und Bömbchen sorgen für zusätzliche Motivation. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Automapping-Karte. Besonders in späteren Leveln, die Stationen werden dann immer größer, verläßt man sich besser auf seinen eigenen Orientierungssinn. Für mich ist die ungewohnte dritte Dimension das größte Kaufargument. Nach kurzer Zeit fühlt man sich fast selber schwerelos und gleitet im Trancezustand durch die Computerwelt.



Tankstelle: In dieser nützlichen Einrichtung lädt der Kampfpilot seine Bordwaffen mit voller Energie auf



Verschlossene Kerkertüren werden durch Dauerbeschuß mürbe gemacht...



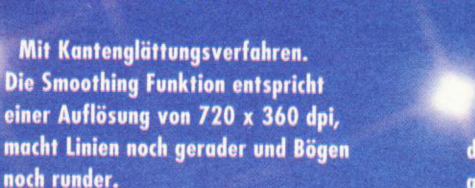
...und lösen sich programmgemäß in ihre Bestandteile auf



Missilekampf: Hartnäckige Gegner werden mit Raketen bekämpft

Kolossal beeindruckend. Der Canon BJ-200ex.

NEU



Mit Kantenglättungsverfahren. Die Smoothing Funktion entspricht einer Auflösung von 720 x 360 dpi, macht Linien noch gerader und Bögen noch runder.

Bis zu 3,4 Seiten in der Minute. Die 64 Düsen und die neue Druckwegoptimierung erlauben die hohe Druckgeschwindigkeit auf Normal- und Recyclingpapieren sowie auf Overheadfolien.

Kompakt und leise: Die geringen Abmessungen des BJ-200ex, sein geringes Gewicht von nur ca. 3 kg und sein flüsterleiser Geräuschpegel werten ihn zur ersten Wahl für jeden Schreibtisch auf.

Infos/Musterausdruck
0 21 51/34 95 66

Der neue BJ-200ex: klein, aber großartig.

Der BJ-200ex liefert wahre Blickfänge an Feinheit und Präzision. Angenehm auch der automatische Einzelblatteinzug für bis zu 100 A4-Seiten oder 10 Umschläge. Praktisch der Druckertreiber für Windows 3.1™ und die 20 zusätzlichen TrueType™-Schriften. Weitere Treiber und seine Emulationen lassen Sie mit dem neuen BJ-200ex aus allen gängigen Anwendungen drucken. Lassen Sie sich überzeugen.

Canon

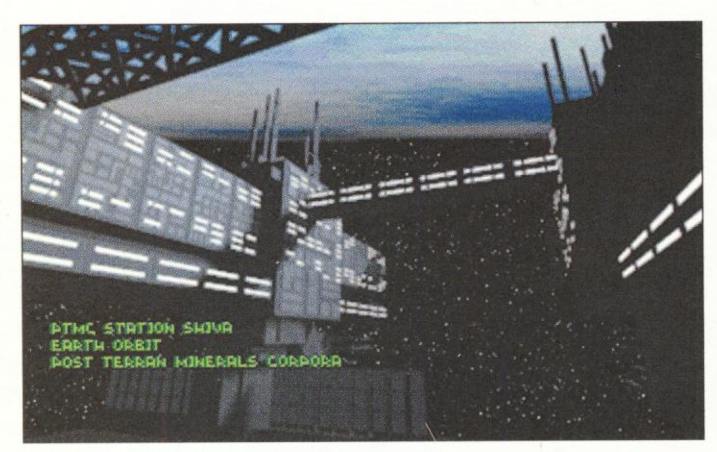
MAN VERSTEHT SICH BESSER

Canon Deutschland GmbH
Europark Fichtenhain A10, 47807 Krefeld
Tel. (0 21 51) 34 95 66, Fax (0 21 51) 34 95 99

Walter Rentsch AG, Bereich Wiederverkauf, Industriestraße 12, CH-8305 Dietlikon, Tel. 01/8356800, Fax 01/8356888; Canon GmbH, Zetschgasse 11, A-1230 Wien, Tel. 01/66 146-0, Fax 01/66 146-22

Canon Inc.

SCHUSTER + PARTNER



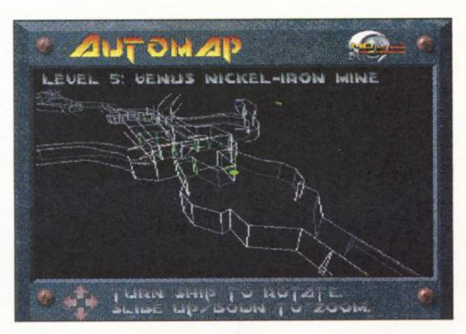
In der Höhle des Löwen: Vor jedem Einsatz müssen wir uns in der Minenzentrale melden



Auf ein Neues: Ist ein Schiff zerbröselt, versetzt uns das Programm zurück an den Eingang der Station

Leider ist der Hauptcomputer nicht unser einziger Gegner, sondern wird von den unterschiedlichsten Mordmaschinen geschützt. Neben diversen Wachdroiden treffen wir auf Reparatureinheiten und besonders gemeine Kampfroboter. Zusätzliche Generatoren produzieren ständig neue Einheiten, einmal gesäuberte Bereiche füllen sich also mit der Zeit wieder mit neuen Gegnern auf.

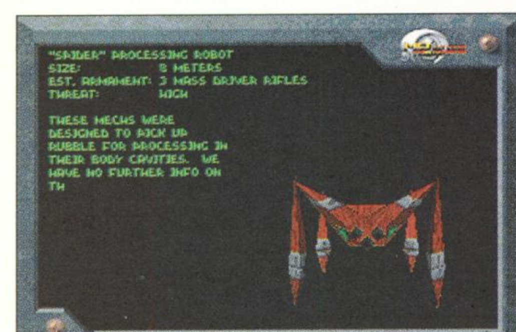
Um diesen Gefahren gewachsen zu sein, dürfen wir unser Schiffchen im Laufe der Zeit gewaltig aufrüsten, das heißt, wenn wir die passenden Ersatzteile finden, die ebenfalls in den Stationen versteckt sind. Entweder schwebt die Zusatzbewaffnung frei im Raum oder ist in Geheimdepots untergebracht, die wir durch Beschuß aktivieren können. Neben einem Lasergeschütz mit vier Ausbaustufen steht ein Vierfach-Laser, eine Schnellfeuerkanone, ein Streuschuß, ein Plasmawerfer und ein Fusionszünder zur Wahl. Besonders letzterer ist von durchschlagender Wirkung, sollte aber nur in arger Bedrängnis eingesetzt werden, da er besonders viel Waffenenergie verbraucht. Energienachschub gibt's in Form von schwebenden Power-Ups in den Gängen oder in einer Art Tankstelle, durch die wir einfach mit unserem Schiff fliegen müssen. An Defensiv-Optionen steht uns eine Tarnvorrichtung, eine zeitlich begrenzte Unverwundbarkeit und ein Schutzschirm zur Verfügung, der bei Beschuß natürlich abnimmt. Wer sich nicht auf seine Laser alleine verlasssen will, darf unter fünf Missile-Typen und Bomben wählen, die je nach Aufrüststufe unterschiedlich wirksam sind. Sollte man trotz dieses gewaltigen Arsenals in Schwierigkeiten geraten, hat man immer noch die Möglichkeit, einen leichteren Schwierigkeitsgrad zu wählen, von denen insgesamt fünf zur Auswahl stehen. Als weitere Hilfe kann man noch eine "Auto-Leveling"-Funktion zuschalten, die unser Schiff jeweils wieder in eine vernünftige Position bringt, sollten wir nicht mehr wissen wo oben und unten ist. Verlorene Raumseelen sind dankbar für die Automapping-3D-Karte. Hier werden alle Gänge, Räume und Türen kartographiert, die wir bereits besucht haben. Im Laufe der Handlung entsteht so ein Abbild der Station. Zur leichteren Orientierung ist die Karte zoom- und schwenkbar. Wie es sich für eine zünftige 3D-Ballerei gehört, ist "Descent" netzwerkfähig, kann also auch mit mehreren Piloten gegen- oder miteinander geflogen werden. *vw*



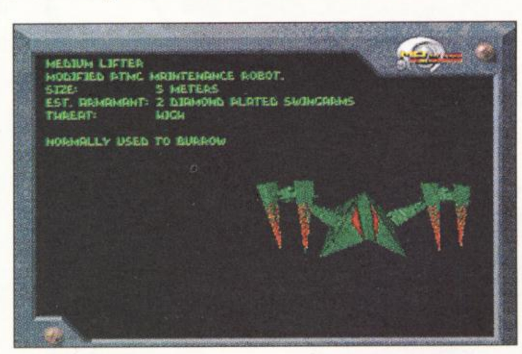
Verwirrend: Trotz Automapping ist Orientierung oft reine Glückssache. Ein vernünftiges Waypoint-System hätte hier Wunder gewirkt.



Lavafelder bitte nur mit aufgeladenem Schutzschild besuchen



Rostrot: Die Mechanikerspinne zerlegt sich bei Beschuß in kleinere Satelliten



Giftgrün: Dieser fröhliche Geselle zwackt unser Boot mit seinen stahlharten Scheren



MS-DOS

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:	Interplay
Genre:	Action
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Besonderheiten:	Netzwerkfähig
Zirka-Preis:	120 DM

Grafik: VGA
Sound: General MIDI Soundblaster
Festplatte: 14 MByte
Prozessor: 386er, 33MHz
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

Grafik: 71 %
Sound: 78 %

81 %

Die Fascho-Sekte

Rise Of The Triad

Blutrünstiges Splattergemetzel: Wenn Eure Waffen treffen, fliegen die Organlappen und manchmal auch ein Augapfel (unten).



Mit *Rise Of The Triad* versuchen Apogee den Doom-Erfolg ihrer ehemaligen Kollegen von id-Software in den Schatten zu stellen. Dabei bedienen sich die *Wolfenstein 3D*-Macher im Prinzip der alten Engine, die sie mit zeitgemäßen Textures und einigen technischen Finessen aufbohrten. Im Gegensatz zur Doom-Engine sind bei Gebäude-Konstruktionen nur rechte Winkel möglich. Auch in *Rise Of The Triad* trotzt Ihr aus der Sicht der Spielfigur in getexturten Gängen und unter freiem Himmel dem Bösen. Als Mitglied der streng geheimen "High-Risk United Nations Taskforce" startet Ihr mit Eurer Einsatztruppe zu einer kleinen Pazifik-Insel 20 Meilen westlich von Los Angeles. Von einem dort gelegenen Mönchskloster wurden Aktivitäten einer mysteriösen Sekte, dem "Oscurido-Kult", gemeldet. Deren Plan ist es, Millionen unschuldiger Leute abzuschlachten, um ihrem Götzen "El Oscuro" ein würdiges Opfer darzubringen. Ihr habt keine Wahl: Eure Leute stürmen das Kloster. Das Sektengemetzel hält Euch mit 32 blutrünstigen Leveln in Atem. Neun Spezialwaffen warten darauf, sich an vier Endbossen auszulassen. Zehn verschiedene Standard-Gegner, für deren naturalistisches Aussehen die Bewegungsabläufe von Schauspielern gefilmt und digitalisiert wurden, könnt Ihr in verschiedenen Schwierigkeits- und Brutalitäts-Stufen fertigmachen. Mit einem Paßwort für den härtesten Gewalt-Level will man Eltern eine Kontrolle über die Freizeitbeschäftigung ihrer minderjährigen Sprößlinge geben. Unter einem parallaxenden Himmel könnt Ihr auf- und abschauen und den Anblick von Nebelschwaden und genau definierten Lichtquellen genießen. Neben der reinen Balleraction müßt Ihr Geschicklichkeits-Einlagen wie das geschickte Umgehen von Fallgruben, Lava-Wänden, kreisenden Klingen und Feuerbällen meistern. Trampolinartige "Jump-Pads" lassen Euch durch die Luft fliegen, um zu bisher unerreichbaren Vorsprüngen zu gelangen. Kleine, runde Podeste befördern Euch aufzug- und fließbandähnlich in der Senk- und Waagrechten.

So ziemlich alles in *Rise Of The Triad* läßt sich zerstören, inklusive Fensterscheiben. Mit Modem, im Netz oder mittels Nullmodem-Kabel könnt Ihr Euch mit bis zu zehn Mitspielern (Netz) duellieren. Zusätzlich zu den 32 Standard-Levels werden 40 Zweispieler-Levels mitgeliefert. Mit einem beigefügten Editor lassen sich Level ganz nach Eurem eigenem Geschmack entwerfen. *fh*



Deutsche Uniformschneider: Wehrmacht und Bundeswehr lassen grüßen.

Geht so

Trotz der nach dem 99. Doom-Klon unweigerlich einsetzenden Reizüberflutung in Sachen 3D brachten es die Urväter Apogee fertig, eine genauso brutale wie abwechslungsreiche Variante des immergleichen Spielgehalts zu schaffen. Wieviel in dem Programm steckt, offenbart sich leider erst in der Multiplayer-Funktion. Dort sind zahlreiche Arten von Gruppenspielen anwählbar, darunter auch eine waffenlose Wettsuche nach im Level versteckten "Triaden". Das Spiel läßt sich mit detaillierten Parametern ganz auf Eure Bedürfnisse zuschustern: Ihr bestimmt unter anderem die Schwerkraft bei Sprüngen, die Geschwindigkeit Eures Helden, die Anzahl der Hitpoints bei Freund und Feind und der Schadenspunkte, die einige Hindernisse bei Euch bewirken. Der für jüngere Spieler absolut ungeeignete Spaß erreicht seinen Höhepunkt, wenn Ihr auf Tastendruck Eurem Gegner vorgefertigte, bissige Kommentare entgegenschmettert. Seid Ihr vernetzt, könnt Ihr mittels eines an Eurer Soundkarte angeschlossenen Mikrofons sogar während des Kampfes frei miteinander kommunizieren.

MS-DOS CD-ROM

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Apogee
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Modem, Netz und Seriell
Zirka-Preis: 80 DM (Vollversion)

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster, General Midi
Festplatte: ca. 20 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

Grafik: 63%
Sound: 70%

66%



Eine Beretta ist schon lange nicht mehr zeitgemäß: In Rise Of The Triad ballert Ihr beidhändig.



Wenn das Giftgas strömt, heißt es panikartig nach der rettenden Schutzmaske suchen.



THE FUTURE IS HERE...

Erhältlich in allen Karstadt-Kaufhäusern mit CD-ROM-Centern

AND IT PLAYS ROCK AND ROLL

AVAILABLE FOR:





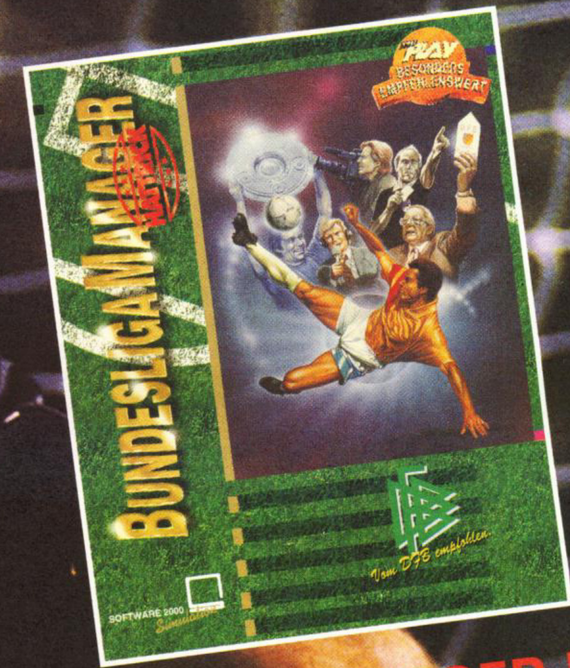
PC

3.5" DISK



Elite Systems Software Vertriebs GmbH, Am Hardtwald 9, 76275 Ettlingen.
Telefon: (+) 49 7243 5788-0 Fax: (+) 49 7243 5788-20

WIEDER EINE GLANZPARADE!



...neie Programm-

...Hattrick beantwortet.

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
FUSSBALL – TOTAL DIGITAL

Die Wirtschafts- und Sportsimulation, die nur noch von der Realität übertroffen werden kann. Ein digitales Meisterstück mit Realitymodus, veränderbaren Taktiken, vielen spannenden Spielszenen und einem umfangreichen Informations-Management. Vom DFB empfohlen!

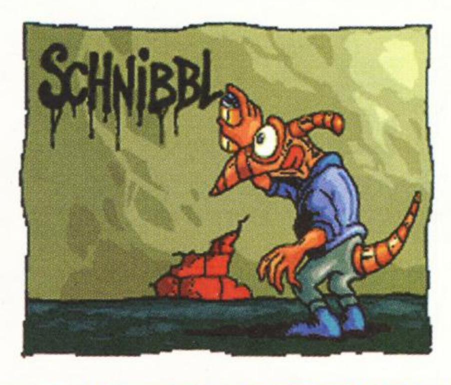


Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin
Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)
Mailbox (0 52 41) 98 60 23

Goblins IV

Woodruff

& the Schnibble of Azimuth



Der Schnibble als subversive Idee: Besonders die kleinen Buzuks sind für so etwas empfänglich

Vor einigen Jahren habe ich eine Wette mit mir selbst abgeschlossen: Nachdem *Goblins I* mit drei Wichteln auskam, das zweite Spiel nur noch zwei Zwerge hatte, und Goblins III sogar mit nur noch einem kleinen Helden auskam, mußte Coktel dem Gesetz der Reihe nach nun ein Goblins-Spiel ohne Goblins entwickeln. Und *Woodruff* sei Dank, ich habe gewonnen. Statt eines Phantasielandes haben uns die Programmierer diesmal in die Zukunft verfrachtet. Nach einem Atomkrieg bleibt den Menschen nichts anderes übrig, als sich für ein paar Jahrhunderte unter die Erde zu verkriechen. Doch als man wieder hervorkrabbelte, stellte man fest, daß man nicht mehr alleine war. Die Buzuks hatten mittlerweile eine friedliche Gesellschaft aufgebaut. Doch erst mußten die Menschen einmal zeigen, wer der Stärkere ist. Neben einem perfekten Sklavenhalterstaat setzten sie eine hemmungslose Steuerdiktatur fest, unter der allerdings auch die Menschen selbst leiden. Professor Azimuth, Adoptivvater des kleinen Woodruff, hat von allem genug und entwickelt den Schnibbel. Was das ist und warum der Obersack Azimuth deswegen entführt (und dabei Woodruffs Lieblingsteddy über den Haufen knallt), darum geht es in dieser Plotte, die der hoffnungsvollen Goblinsjünger zu einem glücklichen Ende bringen muß.



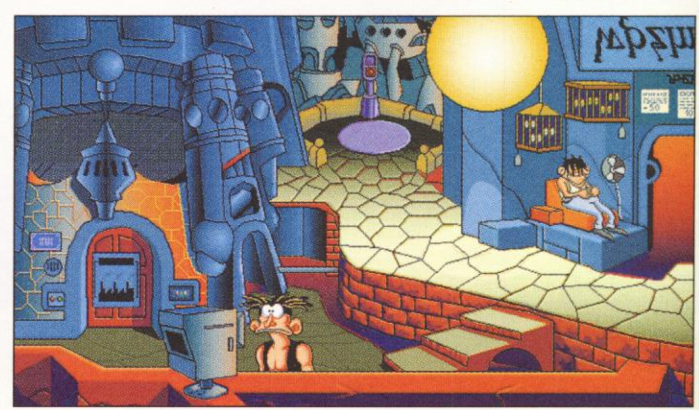
Die Straße des traurigen Buzuks: Die strickende Dame hilft bei der Suche nach Professor Azimuth weiter

Als schlagartig gealterter Woodruff, der Dank einer Maschine des Professors die Pubertät übersprang und sich nur an das Wort "Schnibble" erinnert, macht Ihr Euch erst einmal auf die Suche nach Eurer Identität. Da Ihr aber de facto noch sechs Jahre alt seid, fehlen Euch die wichtigsten Sozialtechniken, sprich Lesen und Schreiben. Erst als Ihr Eurer alten Lehrerin begegnet und diese Euch einen umfassenden Unterricht angedeihen läßt, erkennt Ihr, wer Ihr seid und was die Schilder bedeuten, die ab und zu an den Wänden angebracht sind. Die Suche nach Professor Azimuth kann endlich losgehen. Doch ohne Moos ist bekanntlich wenig los. Mit ehrlicher Arbeit ist erst einmal nicht viel zu holen, denn die Bewerbung kostet jede Menge Struls, so die hiesige Währung. Bleibt also nur noch die Spielhölle. Einen Strul bekommt Ihr in der Spielhölle am Flipperautomaten. Danach könnt Ihr an der Slotmachine Euer Glück versuchen oder auf zwei schach-



Super

Endlich! Wie lange habe ich auf dieses Adventure gewartet! Seit jenen Tagen, in denen uns die berühmten Coktel-Zwerge das letzte Mal beglückten, ist einige Zeit vergangen. Doch das Warten hat sich im großen und ganzen gelohnt. Daß dieses Spiel aber dennoch an einem Prädikat vorbeigeschrappt ist, hat eigentlich mehrere Gründe. Da sind zunächst einmal die Rätsel. Nicht, daß ich etwas dagegen hätte, wenn in solch einem Spiel ein wenig Hirnschmalz aufgebracht werden müßte. Doch auf einige Sachen kommt man nur verdammt schwer. Deswegen gilt als oberstes Prinzip erst einmal: Probiere alles bei jedem einmal aus. Man weiß nie, wozu es gut ist. Ein weiterer, wirklich ärgerlicher Umstand ist, daß die gut vierzig Bilder nicht zu Leveln zusammengefaßt sind. Mußtet Ihr Euch bei Goblins III von einer in sich geschlossenen Welt zur anderen hocharbeiten, geht hier ein wenig die Übersicht verloren. Gehört man außerdem noch zu den armen Kerlen, die nur ein Single-Speed-Laufwerk haben, kann die Lösung der einzelnen Puzzles eine etwas langwierigere Angelegenheit werden. Man hat zwar einige Bereiche gebündelt, doch wenn Euch ein oder zwei Teile im Inventar fehlen und Ihr müßt diese erst noch suchen – dann Prost Mahlzeit. Ein zweiter Umstand, der das Spielen nicht unbedingt vereinfacht: Wer die Logik der drei Vorgänger nicht kennt, wird in einigen Situationen ziemlich auf dem Schlauch stehen. Ein Beispiel: Um in den Tempel zu gelangen, müßt Ihr der Wache eine göffnete Nuß anbieten. Geöffnet wird sie allerdings nicht mit einem Knacker, sondern einem Meteoriten, den Ihr vom Himmel fallen lassen müßt. Ein gutes Soundsystem ist übrigens unerläßlich, da der deutsche Text nur gesprochen und nicht angezeigt wird. Werden also für das Tobozon Codes wie "Blaz Kah Zig Dru" durchgegeben, kann ein geschultes Gehör nicht schaden. Sowieso: Bei der Wahl der Synchronsprecher bewies man ein sehr unglückliches Händchen. Während man sich allerorten professionelle, zuweilen sogar überaus bekannte Kräfte geleistet hat, klingen die deutschen Sprecher wie unprofessionelle Überzeugungstäter, die ihr Handwerk in der Theater-AG der Waldorf-Schule erlernten. Auf jeden Fall drückt die amateurhafte Darbietung unnötig die Spielfreude.



Bitte recht freundlich: Wir schießen ein Foto für unsere Bewerbung


Unser Held kurz vor der Verwandlung ...

spielende Maulwürfe setzen. Von diesen Struls könnt Ihr übrigens nicht genug haben. Spielt also, bis Euch die Ohren qualmen und versucht, Euer Strul-Kistchen so prall wie möglich zu füllen, denn für die bereits oben erwähnte Jobbewerbung braucht Ihr einige wichtige Utensilien, die sich nur käuflich erwerben lassen. Mittlerweile drängt sich der Begriff Schnibbel immer mehr in den Vordergrund. Sogar eine Sekte mit diesem Namen zieht in einem Demonstrationszug durch die Stadt.

Aber es geht in dieser Geschichte nicht nur um Politik und Revolution, auch fürs Herz gibt es einige Drehungen und Wendungen. Leider ist Woodruffs Herzallerliebste eher dem Obersack als unserem kleinen Helden zugetan. Bevor sich die beiden endlich finden, wird noch einige Zeit vergehen. Schließlich laufen wir durch über vierzig Bilder, die mit Rätseln und Hindernissen vollgepackt sind. Animationstechnisch bewegt sich die Geschichte um den sagenumwobenen Schnibbel auf einer höheren Ebene als das letzte Goblins-Abenteuer, schließlich ist SVGA angesagt. Im Prinzip steuern wir unseren Helden nach dem bekannten Muster. Klickt Ihr ein zufälligerweise gefundenes Objekt an, passiert etwas: Entweder wird es aufgehoben, benutzt oder Woodruff läßt seine qualifizierte Meinung zu diesem Gegenstand hören. Eines Eurer wichtigsten Arbeitsmittel ist das Tobozon, das so ähnlich wie ein tragbares Bildschirmtelefon funktioniert. Über eine Codetastatur könnt Ihr Nachrichten empfangen oder auch sonst an wichtige Informationen kommen. Die vierstelligen Codes, die nicht in Zahlen von Eins bis Null eingegeben werden, sondern merkwürdige Silben sind, schnappt Ihr im Gespräch mit anderen Figuren auf, bzw. lest sie von Plakaten ab.

Die Objektverwaltung ist auch schon alt und bewährt: Man kann das Inventar entweder indirekt über die Menüleiste im oberen Bildrand verwalten, oder man steuert es direkt mit der rechten Maustaste an. Möchte man jetzt zum Beispiel einen Stiefel mit Woodruff benutzen, geht.man mit dem Pfeil auf das entsprechende Objekt und "nimmt" es sich. Der Pfeil bekommt jetzt einen kleinen roten Ring. Nun kann man auf unseren Helden zielen und abdrücken, er zieht sich automatisch die Galoschen an. Besonderes zu schauen und zu reden gibt es wie bei *Goblins 3* nichts mehr. Man braucht also nicht mehr mühsam die Menüfunktionen durchzuschalten, bis man da ist, wo man hin will. Woodruff ist ein intelligentes Kerlchen und macht automatisch das, was im Moment möglich und nötig ist.

Das Speichermedium CD-ROM jedenfalls wurde bei diesem Spiel ziemlich gut ausgenutzt. Selbst mit einer Komplettlösung würde der geübte Spieler gut zwei Arbeitstage brauchen, um schließlich zum lang ersehnten Happy End zu gelangen. Ohne diese Hilfe werden daraus leicht drei Monate. *ps*


Kuckuck! Manche Rätsel erfordern einige Klimmzüge


Willkommen zum wiehernden Amtsschimmel: Was muß man nicht alles für eine Arbeitserlaubnis tun ...


Na, denn Prost: Der freundliche Herr hat getrunken, um zu vergessen. Leider mit Erfolg ...



Lizenz zum Zaubern

Heretic



Gargoyles Quest auf dem PC: Die roten Gesellen treten oft in Massen auf und fliegen Sturmangriffe auf den Spieler



Extragemein: Mit einer pampigen Armbrust gegen Totenköpfe



Blaue Bohnen: Die Kampfkralle sucht ihr Ziel selbst

So ist das aber auch immer, mit diesen ungeliebten Radikal-Sekten und magischen Zirkeln: Ein Größenwahnsinniger gibt Bescheid, und der Rest der unterwürfigen Gesellen macht sich auf, die Welt zu erobern, neue Mitglieder zu "bekehren" und Unbelehrbare zu terminieren. So auch geschehen in Raven Softwares *Heretic*, der neuesten Ballerei der *Raptor*-Macher, die sich im texanischen Dallas mit id-Software einließen und dank der etablierten *Duum*-Engine eine Fantasy-Adaption des indizierten Blutbads schufen.

Natürlich steckt Ihr wieder in der Rolle des Helden, greift statt auf Pump- oder Gatlinguns auf Zauberstäbe und magische Zerbröseler zurück und befreit die drei großen Welten von allerlei düsterem Ungetier. Da warten fiese Zauberer, fliegende Gargoyles, dumpfe Trolle, blutrünstige Orks und, und, und. Wieder bewegt Ihr Euch durch die bekannte dreidimensionale Welt, die dieses Mal natürlich in völlig neuer Texture-Bekleidung glänzt und legt hier den einen Schalter um, findet dort eine Geheimtür oder in der anderen Ecke einen Teleporter. Doch auch vor einigen Innovationen seid Ihr nicht gefeit: So gibt's dieses Mal ein echtes Inventory, von dem aus Ihr eingesammelte Gegenstände jederzeit benutzen könnt. Dazu gehören unter anderem Zauberbücher, die Euch zeitbegrenzt Superkräfte verleihen, Unverwundbarkeitsringe, Unsichtbarkeitssphären, Chaoskugeln, die Euch an irgendeine Stelle des Levels teleportieren oder kraftvolle und weniger kraftvolle Gesundheitsauffrischer. An einigen Stellen finden sich auch geheimnisvolle Eier, die, einmal auf eine Horde Bösewichter abgeschossen, dieselben in Hühner verwandeln und sie so um einiges verwundbarer machen. Noch seltener sind die magischen Schwingen, mit denen Ihr, wie man sicherlich leicht errät, durch die Lüfte fliegt und dabei endlich nicht nur nach rechts oder links, sondern auch nach oben oder unten fliegt. Apropros oben oder unten: Ihr könnt nun, im Gegensatz zu *Duum*, auch Euren Blick heben oder senken. Wie immer darf via Modem oder Netz gegeneinander gekämpft werden. *kn*

Gut

Langsam reicht's. Hier ein Klone, da ein Klone und nächste Woche kommt bestimmt der nächste: 3D-Ballereien haben ihren Reiz verloren und scrollen nicht mal mehr die Oma hinterm Ofen hervor. Die Masse an schlechten 3D-Spielen macht die Sache überdies reizvoll wie eine verzogene Pumpgun und die POWER-PLAY-Redakteure sind sich einig: Wir brauchen diese geklauten Langweiler nicht mehr und Ihr sicherlich auch nicht. Raven's "Heretic" ist da jedoch ein klein wenig anders. Erstens geht's mit Magie gegen Magier, zweitens macht "Heretic" mir persönlich mehr Spaß als "Hell on Earth", drittens gewährt das Item-System ein gewisses Maß an Strategie und letztendlich hat id Software als Publisher nur von sich selbst geklaut. Alles in allem bringt "Heretic" nicht den innovativ-kultigen Spaß des Erstlings, obwohl es faktisch besser ist, aber trotz 3D-Overkill ist es bislang die beste Kopie des Originals und somit empfehlenswert.



Flott: Es scrollt wie das Original und spielt sich auch so





Schön: Endlich dürfen wir auch nach oben und unten auf unsere Widersacher blicken



Neu: Die hübsch animierten Teleporter und die witzige Kanonenkugelspritze als Waffe

POWER SERVICE



Powerservice

Heft 3/95

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Abenteuerlich

Die aktuelle Tips & Tricks-Ausgabe steht ganz im Zeichen Eures Lieblingsgenres, dem Adventure. Da wir leider nicht alle der neuesten Knaller unterbringen konnten, geht's im nächsten Monat weiter. Als Einstand liefern wir Euch die Komplettlösungen zu Westwoods Edel-Adventure "Kyrandia 3" und Sierras Familienspiel "Kings Quest 7". Wem das zu friedlich wird, der schaut am besten bei Knuts Hex-Hexereien vorbei und probiert die Cheats von "Heretic" aus.

Power Line

POWER PLAY geht Online. Wir haben seit neuestem ein eigenes Forum im CompuServe-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielefans einfinden. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik (wehe!) loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafik-Files zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail erreichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adresse von Michael (71333,665). Wer mehr über CompuServe wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?) oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe: Die Telefonnummer in München 0 89/66 55 01 00.

Legend of Kyrandia 3

Frank Klonowski aus München hat die Weihnachtsferien "auf Kyrandia" verbracht und kommt aus dem Computerurlaub mit einer Komplettlösung zurück

Auf Kyrandia (1)

Zu Beginn sammelt Malcolm alles ein, was er finden kann. Auf der Müllkippe kann Malcolm zu Beginn und auch später immer wieder diverse Dinge finden. Darunter sind Brandons alter Schuh, die defekte Säge von Herman, Orangenschalen, zerbrochene Flaschen, heile Flaschen, gerade Nägel, verbogene Nägel. Einen Nagel kann er auch in der Stadtmanege aus der Tribüne ziehen. Bei dem Froschbassin füllt er eine Flasche mit Wasser und läßt den Frosch beiseite hüpfen.

So kommt Malcolm weiter zur Molkerei, wo er etwas Feuerholz einpackt. In der Molkerei bringt er Sesam mit Wasser zum Keimen. Die Keime wirft er in den Futtertrog, dessen Füllstandsanzeige dadurch auf "1" anwächst. So macht er weiter, bis der Füllstand die "5" erreicht. (Mit gedüngtem Sesam {siehe unten} ginge das noch schneller.) Wenn die Melkmaschine arbeitet, piekst Malcolm mit dem geraden Nagel ein Loch in den Sahnebehälter und füllt die auslaufende Sahne in eine Flasche ab.

In der Spielzeugfabrik holt Malcolm sich aus dem Buch eine Blaupause als Vorlage für ein Spielzeug; diese Vorlagen variieren mit der Hebelstellung an der Maschine. Er wirft ein Holzstück in die Maschine und setzt sie in Gang. So erhält er das fertige Spielzeug. Dabei hat er die Wahl zwischen einem Soldaten, einem Schaukelpferd und einem Lederball (für den muß allerdings der Lederschuh anstatt Holz als Ausgangsmaterial genommen werden).

In Malcolms Zimmer findet er in einer Schublade die Nuß-am-Faden und unter seinem Bett den Narrenstab.

Kommt Malcolm das nächste Mal am Kliff vorbei, wird er gefangengenommen und ins Gefängnis gesteckt. Hier läßt er vor Beendigung seiner Strafarbeit die Schere mitgehen. Mit der kann er sich die Blumen abschneiden.

Am Dock macht er sich aus dem krummen Nagel und der Nuß-am-Faden eine Angel und fängt sich mit dieser Aale.

Mit dem kleinen Jungen kann Malcolm ein Spielzeug gegen ein Sandwich tauschen. Damit kann er dann die Statue der Vernunft im Versammlungsraum zum Reden bringen. Nach dem Gespräch bringt Malcolm zwei Blumen auf Katharinas Grab.

Dem Pantomimen am Stadtrand steckt Malcolm einen Fisch in die Kapuze. Der begibt sich daraufhin ins Bad. Mit dem Nagel-am-Faden knackt Malcolm den Eingangsautomat und kommt so auch in das Bad hinein. Malcolm manipuliert die Wassertemperatur. Das lenkt den Bademeister ab, und Malcolm greift sich das Pantomimengewand. Zieht er das an, wird er nicht mehr gefangengenommen.

Die Mauer im Keller sprengt Malcolm, indem er Sesam mit Fisch düngt und an die Mauer legt. Diese Keime begießt er mit Wasser und erhält so Zugang zu den Katakomben. Dort füllt er sich Portal-Trank in eine Flasche.

Den Trank nimmt er an der Stadtmanege ein und flieht so von der Insel.

Die Katzeninsel (1)

Malcolm landet in einer Höhle. Verläßt er sie, steht er in dem befestigten Fort. Er nimmt sich die Machete und redet mit der Katze und den Hunden. Nach jedem Gespräch mit den Hunden sollte er in der Schlammpfütze östlich des Forts baden.

Nun kämpft sich Malcolm mit der Machete durch den Dschungel. Auftauchender Schlangen erwehrt er sich ebenfalls mit der Machete, Knochen sammelt er, soviele er finden kann.

Der Dschungel ist so aufgebaut, daß jedes Bild feste Nachbarbilder hat.

Der Dschungel auf der Katzeninsel

Bei Fluffy erhält Malcolm die magische Ledermaus, wenn er lügt. Mit der kann er am Altar die sechs Steinkugeln in Katzenstatuen verwandeln. Außerdem ordnet er damit in der Höhle beim Fort jeder kleinen Statue eine Naturerscheinung zu.

Im Fort kann Malcolm mit dem Hund Knochen gegen Edelsteine tauschen, bis er sechs Stück hat. Legt er die auf den Opferaltar, wird jedem Edelstein ebenfalls eine Naturerscheinung zugeordnet. Damit kann Malcolm die passenden Steine in die Katzenstatuen legen und bekommt so eine Kristallmaus.

Am Nordstrand zeigt er mit der Kristallmaus sein magisches Können und [illegible] dann von den Piraten mitgenommen.

Das Ende der Welt

An dem einen Automaten zieht sich Malcolm die Lebensversicherung. Bei dem anderen kann er zwischen Bergschuhen, Taucherflossen, einem Schwimmreifen und einem Regenschirm wählen. In den unteren Ebenen benötigt er immer das zum Weiterkommen, was auf den Schildern verboten ist.

Ein möglicher Ausweg ist z.B. den Schwimmreifen zu nehmen und das linke Faß zu besteigen. Damit landet er "Unter dem Ende". Malcolm zieht den Schwimmreifen an und bläst mit der freigewordenen Pumpe die Blume auf, die er als Trampolin benutzt. Dann besichtigt er die erste Höhle. Danach schwebt er mit dem Entchen eine Etage tie-

fer. Versucht er das nochmal, stürzt er ab und wird durch die Lebensversicherung gerettet.

Nun nimmt Malcolm sich Bergschuhe und Regenschirm. Diesmal fährt er mit dem rechten Faß abwärts, bis er "ziemlich weit unten" ist. Mit den Schuhen klettert er eine Etage höher. Dort schwingt er sich mit dem Schirm am Haken auf die andere Seite und segelt dann mit dem geöffneten Schirm wieder runter. Die Besichtigung der zweiten Höhle steht an. Der nächste Segelversuch gelingt ebenfalls, und die dritte Höhle kann besichtigt werden.

Hier fällt Malcolm in einen Tunnel, an dessen Ende er im Limbo erwacht.

Der Limbo/ Die Unterwelt

Beim Tic-Tac-Toe läßt Malcolm die Königin gewinnen und lügt ihr vor, wie gut sie ist.

Dann spricht er mit dem Hoflakaien.

Auf der Müllhalde findet Malcolm Moos, eine Socke, ein Fondueset, einen Regenwurm, einen angebissenen Apfel und eine alte Zeitung. Geld bekommt er durch Verkauf oder Anlügen des Flederfisches. In der Schule kommt Malcolm an den Apfel, wenn er mit dem Narrenstab die Schüler aufhetzt.

Beim ersten Besuch in der Unterwelt erfährt Malcolm, was er für die Seance braucht. Dann kann er beim nächsten Spiel mit der Königin warten, bis fünf "Spielfiguren" auf dem Brett stehen. Nun legt er die Zeitung ab und berührt sie mit einer Münze. Schon erscheint der Geist und vertreibt die Königin.

Nun füttert Malcolm den Fischturm mit zwei Würmern. Dadurch gerät die Rutsche aus den Fugen. Wenn Malcolm nun rutscht, wird er direkt in die Unterwelt katapultiert. Redet Malcolm nett mit dem Herrn dort, wird er vorgelassen. So kommt er nach einer Zwischenszene wieder nach Kyrandia.

Auf Kyrandia (2)

Jetzt muß sich Malcolm zwischen dem guten und dem schlechten Gewissen entscheiden. Er kann auch beide mitnehmen. Im folgenden wird nur der Lösungsweg mit dem guten Gewissen beschrieben.

Auf der Müllkippe besorgt sich Malcolm einen geraden Nagel und läßt sich dann irgendwo von den Piraten fangen. Nach einigem Reden wird er in eine Maus verwandelt und zusammen mit Zanthia ins Gefängnis gesteckt. Dort kann er mit dem Nagel zunächst sich, dann auch die anderen befreien. Die Tür öffnet er in gewohnter Weise mit fischgedüngtem Sesam und Wasser. Ein erneutes Gespräch mit den Piraten ergibt nun, daß er als Lösegeld die Juwelen der Katzeninsel besorgen soll.

In der Spielzeugfabrik erstellt sich Malcolm ein Holzpferd. In seinem Zimmer findet er unter dem Bett ein zerknittertes Bild von William. Bei der Statue der Vernunft kann er Zanthia treffen (mehrmals versuchen). Der gibt er das Holzpferd und bekommt so einen Pegasus-Trank, der ihn vom Pegasus-Abflugplatz zur Katzeninsel bringt.

Die Katzeninsel (2)

Wie gewohnt läuft Malcolm durch den Dschungel und bekommt von Fluffy eine Käsemaschine. Wenn er die benutzt, kann er Käse erzeugen. Ein Stück davon steckt er dem Mäusekoloß in den Mund. So bekommt er die Juwelen. Von Fluffy bekommt er dann eine magische Dose für den Rückflug.

Auf Kyrandia (3)

Erstmal sammelt Malcolm alles ein, was er bei dem Abflug verloren hat. Bei den Piraten gibt er einen Edelstein deren Chef. Als nächstes gibt er ihm das Halsband aus dem Limbo und wird so alle Piraten los. Die Statue der Vernunft trägt Malcolm auf, alle Kyrandier zu versammeln. So erlöst Malcolm den Fischcreme-Budenbesitzer mit einem Stück Käse. Genauso macht er es am Schloß. Nun sammelt Malcolm die Zutaten für ein Fischcreme-Sandwich (Mit Nagel-am-Faden Aale fangen, durch Tauschen mit Herman in der Pfandleihe Sesamkörner besorgen. Sesam mit Aalen düngen und dann begießen. Zwei der Riesenkeime in die Molkerei geben und den Sahnebehälter mit einem Nagel anstechen, um die Sahne einzusammeln). Die Zutaten verarbeitet man in dem Salon zu einem Sandwich. Das Sandwich und das Bild von William werden der Statue der Vernunft gegeben. So kommt es zur Verhandlung. Malcolm benutzt das Bild von William mit der magischen Kabine.

Ab hier könnt Ihr Euch zurücklehnen und die Schlußsequenz und den Abspann genießen.

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir zweimal in der Woche veranstalten. Immer Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele:
0 89/46 13-3 35
Videospiele:
0 89/46 13-3 36

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE". Disketten sind willkommen.

Creature Shock

Monsterschocker Matthias Molt aus Klein-Gladebrügge hat sich erfolgreich durch Virgins CD-ROM Knaller gearbeitet und uns seine Karten überlassen.

Beim ersten Fluglevel kommt es nicht darauf an, soviele Gegner wie möglich abzuschießen, sondern sovielen Gegnern wie möglich auszuweichen.

Unten rechts am Bildschirm, kann man sein Schutzschild kontrollieren.

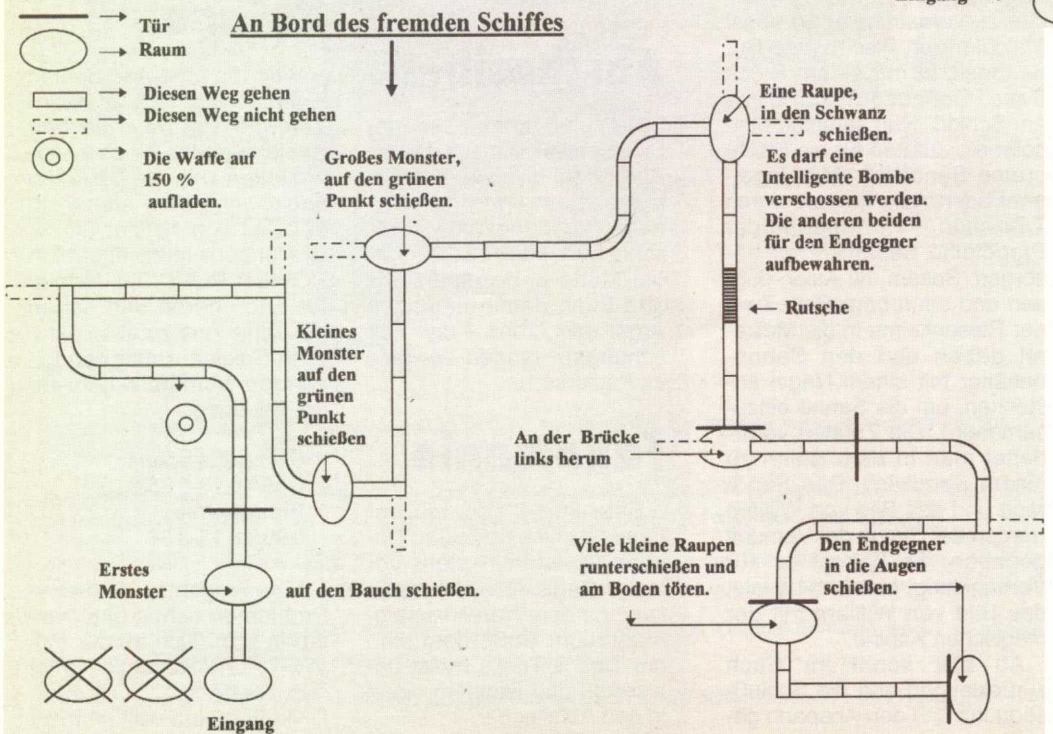
Wenn man merkt, daß das Schutzschild dem Ende zugeht, muß man sich oben links am Bildschirm aufhalten und gelegentlich erscheinenden Gegnern ausweichen, indem man einfach nur von links nach rechts und wieder umgekehrt wandert und so gleichzeitig das Schutzschild auflädt.

Wenn das große Raumschiff erscheint, immer draufhalten und das Schutzschild im Auge behalten. Dann wie beschrieben handeln, bis das Raumschiff zerstört ist.

Das zweite Level ist etwas einfacher, wenn man den richtigen Weg kennt. Jeder Spieler hat am Anfang 100% Leben und 100% Waffenenergie. Außerdem hast Du für jede

Im Inneren der Kuppel

Die laufenden Kugeln abschießen. Dann umdrehen und links den Eingang weitergehen.
Fahrstuhl nach oben.
In diesem Raum sind zwei Spinnenmonster. Hier kannst du zwei Intelligente Bomben benutzen.
Zielsender zerstören
Endgegner Spinnenroboter
Tunnelröhre
Räume
Diesen Weg gehen
Diesen Weg nicht gehen
Fahrstuhl
Hologramm-monster. Den fliegenden Punkt treffen. Es darf eine Intelligente Bombe benutzt werden.
Deine Lebensenergie wieder auf 100 % anheben.
Erstes Monster in das große Auge schießen.
Eingang

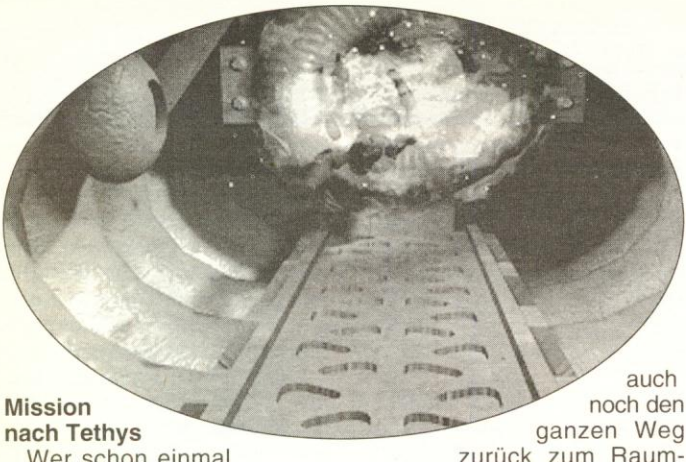


Mission drei Bomben zur Verfügung, die mit der Space-Taste aktiviert werden. Wenn die Gegner auf einen schießen, kann man mit der rechten Maustaste einen Schutzschirm aktivieren. Aber Vorsicht, denn jedesmal, wenn man den Schutzschirm aktiviert, wird die Waffenenergie schwächer.

Die Energie braucht eine gewisse Zeit, um sich wieder zu erholen.

Nachdem man das zweite Level startet, hat man erst einmal 8 Monster zu bewältigen, die langsam auf einen zukommen.

Wenn man seine 8 Gegner abgeschossen hat, steht man vor 3 Eingängen. Den rechten Eingang benutzen und genau den Weg gehen, den ich aufgezeichnet habe. "Verbotene" Gänge sind auf der Zeichnung gestrichelt eingezeichnet.



Mission nach Tethys

Wer schon einmal auf einem C-64 gearbeitet hat oder gar noch einen besitzt, dem wird das dritte Level (Fluglevel) nichts ausmachen.

Von der Grafik und vom Spielablauf ist das dritte Level in meinen Augen eine Zumutung.

Na, jedenfalls muß man da eben auch durch.

Ich habe mit der Minustaste (–) den Bildschirm etwas verkleinert und dann mit der T-Taste die Grafik etwas verfeinert.

Die Pixelauflösung ist dann nicht mehr ganz so schlimm.

Jetzt muß man einer blauen Kugel folgen.

Aber Vorsicht, denn es gibt in dem Spiel eine weitere Kugel, die sich durch einen leicht rötlichen Farbton von der blauen unterscheidet.

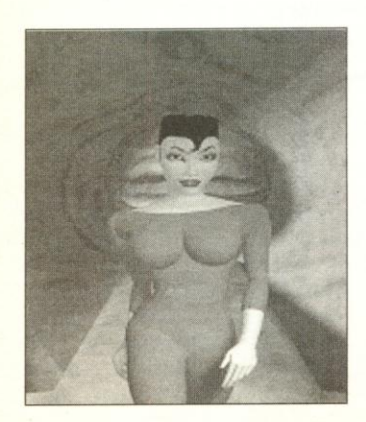
Da man ziemlich schnell fliegt, kann man schonmal ins Schleudern kommen und der falschen Kugel folgen, was zur Folge hat, daß man in eine Sackgasse und dann gegen einen Berg fliegt.

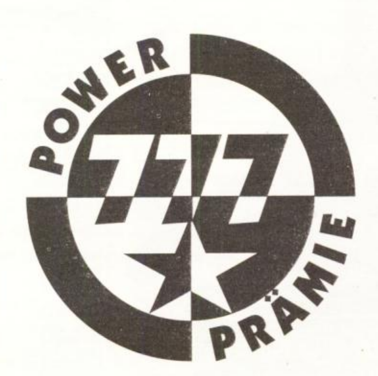
Ich würde auch so wenig wie möglich (kaum) schießen, denn die Explosionen verwirren durch ihre Blitzeinwirkungen nur den Spielablauf.

Im Inneren der Kuppel

Das vierte Level ist schon etwas komplizierter, denn man muß nicht nur durch viele Gänge irren, um einen feindlichen Sender zu zerstören, sondern nach der Zerstörung auch noch den ganzen Weg zurück zum Raumschiff laufen. Durch die Zerstörung wird ein Zeitmechanismus in Gang gesetzt, an dem eine Bombe hängt und den ganzen Laden in die Luft sprengt.

Also, auf dem Rückweg nicht nochmal zum Einkaufen fahren, sondern am Computer sitzen bleiben und laufen, was die Füße hergeben. Dabei wird Euch die Karte hoffentlich große Dienste erweisen.





Kings Quest 7

Peter Dressler aus Feucht hat gleich die ganze Familie, sprich Frau und Sohnemann, zur Rettung von Prinzessin Rosella eingespannt. Hier das gelungene Ergebnis:

Kapitel 1
"Wo, zum Donnerwetter bin ich"

Zuerst den Rockfetzen vom Kaktus nehmen und die größeren Kakteen anschauen. Nach links ins Bild und den Stock nehmen. Den Stock mit dem Rockfetzen zu einem Wimpel kombinieren. Zwei Bilder nach rechts und in den Raum des Scorpions gehen. Mit dem Wimpel auf den Scorpion klicken. Nachdem er festsitzt, zur Statue laufen und auf sie klicken. Die Statue und das mittlere, vordere Teil auf dem Altar anklicken. Jetzt sollten drei Kristalle erscheinen, und ein Lichtschein ist über den Händen der Statue zu sehen. Den gelben Kristall auf die obere und den blauen auf die untere Hand setzen. Den roten auf die runde Ausbuchtung legen. Das jetzt erscheinende "Türkisteil" mitnehmen und den Raum verlassen. Schräg nach oben laufen und an die kleine Holztür klopfen. Dort erfährt man, daß die Brille der Ratte von dem Hasen gestohlen wurde. Schaut man in das rechte Loch, macht der Hase wie immer seine Späße.

Nach links in das Bild mit dem tropfendem Wasser und dem Rätsel am Höhleneingang laufen. Dort auf den feuchten Boden klicken und sich das Rätsel anschauen. Nach oben in die Höhle laufen. In der Höhle jeden Topf versuchen mitzunehmen. Dann den Korb aufheben, öffnen, drehen und den Maiskorn herausnehmen. Die Höhle verlassen. Den Maiskorn in den feuchten Sand setzen. Den Maiskolben von der gerade entstandenen Pflanze nehmen. Links neben der Maispflanze den Kürbiskern aufnehmen. Ein Bild nach links und mit dem Stock die Kaktusfeige aus dem Kaktus fischen. Nach unten ins Bild mit der großen Statue und dem Teich laufen.

Nach unten in die Wüste gehen, bis man auf eine Person trifft und diese durch Anklicken ansprechen (man muß ein wenig flott reagieren). Dort erfährt Valanice, daß der Reisende durstgequält durch die Wüste zieht. Danach wieder zur Statue hochmarschieren. Die Salzkristalle am Teichrand mitnehmen. Zweimal in den Teich hineinschauen. Die Symbole ganz unten an der Statue ansehen. Den Maiskolben in die freie Hand der Statue setzen. Den Tontopf mit Wasser füllen und in die große Schüssel bei der Statue umgießen. Mit dem Kamm auf Valanice klicken. Die beginnt zu heulen.

Dann mit dem Kamm auf die große Schüssel klicken. Das Geheule geht weiter und dadurch fallen ihre Tränen in die Schüssel. Jetzt mit dem leeren Tontopf das Wasser aus der Schüssel holen. Das frische Wasser soll Valanice nicht selbst trinken, sondern dem Mann in der Wüste geben. Am besten nach unten laufen und den Typ suchen. Den Mann anklicken und ihm danach sofort das Süßwasser geben (wer will, kann es ja mal mit Salzwasser versuchen). Als Gegenleistung kann man sich ein Seil oder ein Insektenvertilgungsmittel aussuchen. Man sollte sich für das Seil entscheiden. Mit dem Seil läuft man zum Startbild (zweimal nach oben), mit den zwei großen Kakteen und der Spurrinne des Hasen in der Mitte. Dort befestigt man das Seil am linken Kaktus. Wenn jetzt der Hase wieder mit Hochgeschwindigkeit seine Runde dreht, macht er am Seil einige Loopings und verliert dadurch die gestohlene Brille. Die Brille aufheben, die Tierhaare vom rechten großen Kaktus nehmen und dann zur Ratte, dem Antiquitäten-Händler marschieren.



Hat man das Seil gewählt, kann man diesen Absatz übergehen. Mit dem Insektenvertilgungsmittel läßt sich der Skorpion vertreiben. Zurück zum Startbild (bei den zwei großen Kakteen). Dann zwei Bilder nach unten in die Wüste. Dann sollte man sich an der Stelle mit dem Skelett im Sand befinden. Man nimmt das Jagdhorn und testet es (Sand rausblasen). Dann läuft man zum Hasenloch und bläst kräftig mit dem Horn in das rechte Loch. Der Hase kommt aus dem Loch geschossen und verliert die Brille. Die Hasenhaare über dem Loch werden auch mitgenommen. Wieder an die kleine Tür klopfen und der Ratte die Brille zurückgeben. Den Kürbiskern gegen eine blaue Perle (Türkisperle) tauschen. Man kann auch alle anderen Dinge versuchen zu tauschen. Die Ratte hat für jedes Angebot immer den passenden Reim. Egal, was man anbietet, es läßt sich nur das "Richtige" tauschen.

Nun geht man wieder zur der großen Statue (am Teich), klickt auf das Halsband und nimmt folgende Einstellung vor:

OOoO
OOoO
OOoO

Danach dreht man den Kopf, indem er angeklickt wird. Zum Abschluß muß der Arm, der die Schüssel hält, noch an passender Stelle angeklickt werden. Jetzt sollte das Wasser im Teich abfließen. Man steigt in

"den Teich" herab, klickt auf die Schüssel der kleinen Statue. In der Vergrößerung wird nochmals in die Schüssel geklickt. Die Türkisperle wird in die Schüssel gelegt und das rechtwinklige Türkisteil herausgenommen. Nach diesem Tausch geht man zurück, die Treppe herauf.

Es lassen sich jetzt die beiden Türkisteile (aus dem Raum mit dem Skorpion und das von der kleinen Statue) kombinieren. Mit dieser Komposition geht man nach oben in das nächste Bild und setzt daß neue Teil in das Tor ein (vorher das pfeilförmige Symbol anklicken, bis die Vergrößerung erscheint). Danach schräg links durch das Tor gehen. Man begegnet einer Art Echse. Ein Aufschrei von Valanice ... und das Kapitel eins ist beendet.

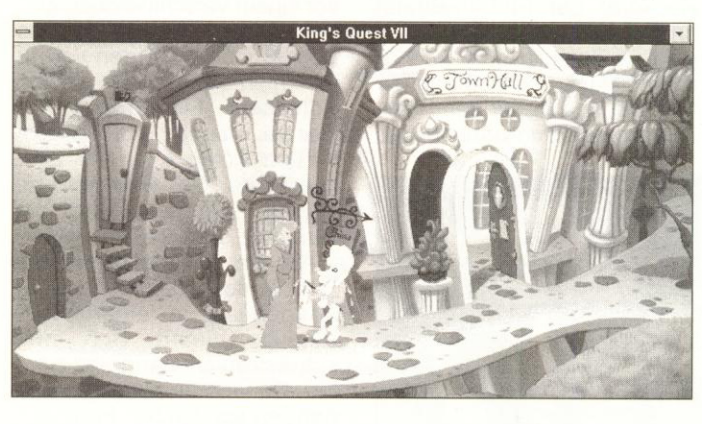
Kapitel 2
"Troll bleibt Troll"

Rosella wird von einem Troll aus dem "magischen Tunnel" gezogen. Nach dem Gespräch mit dem Trollkönig befindet sie sich in ihrem Zimmer. Dort kann sie sich erst einmal umsehen (das Bild an der Wand, das Bett). Danach geht sie aus dem Zimmer. Zuerst besucht sie die dicke Trollfrau Mathilde. Dort erfährt sie, welche Dinge für ihre Rückverwandlung benötigt werden:

Geröstete Käfer, eine Schuppe vom Kristalldrachen, eine goldene Schüssel, smaragdgrünes Wasser und einen silbernen Löffel. Dann erscheint ein Trollkind und beschwert sich über sein Spielzeug, eine Aufzieh-Ratte. Die wird natürlich mitgenommen. Das Schild in Bildmitte herunternehmen. Jetzt oben rechts zum Koch gehen. Beim ersten Besuch wird Rosella rausgeworfen. Ein zweites Mal reingehen und mit der Spielzeugratte auf den Koch klicken. Nachdem der Koch verschwunden ist, sucht sie in der Küche die gerösteten Käfer (brauner Kasten) und die goldene Schüssel (die untere). Es gibt zwei verschiedene Schüsseln. Sollte Mathilde die falsche Schüssel gegeben werden, muß Rosella zur Küche zurück und die richtige holen. Jetzt verläßt sie die Küche.

Sie läuft nun zu den beiden Troll-Frauen, links oben im roten Bereich des Bildes. Dort erfährt Rosella, daß man Schwefel ins Feuer werfen kann, um Schlaf zu erzeugen. Jetzt heraus und nach links zu den zwei Arbeitern. In der Mitte des Bildes in die Höhle gehen. Dort füllt Rosella die goldene Schüssel mit dem grünen Wasser. Danach nimmt sie hinten die Lampe von der Wand. Jetzt nach links zum Abgrund. Dann zweimal nach links oben über den Abgrund hüpfen, den Schwefel aus der Wand kratzen und den Weg zurück bis zu den zwei Arbeitern. Den Troll am Feuer ansprechen. Die Zange an der Wand, das Feuer, den Eimer Wasser, die kleine braune Kiste auf dem Tisch anklicken. Den Schwefel in das Feuer werfen. Die Zange von der Wand nehmen, damit die kleine braune Kiste packen und in den Wassereimer halten. Die Zange wieder an die Wand hängen. Mit der Lampe auf das Feuer klicken, den Blasebalg betätigen und wieder die Lampe in das Feuer halten. Den zweiten Troll ansprechen. Diesen Raum rechts verlassen und nach rechts unten in die Höhle laufen.

Weiter nach rechts in die Höhle, bis der große Troll den Weg versperrt. Dann zur Holzkarre gehen. Bevor die Holzkarre angeklickt wurde, sollte das mitgenommene Schild auseinandergenommen werden, und die beiden Teile als viertes Rad montieren. Die Schaltfläche Reiten anwählen.



Der Troll ist jetzt beseitigt und Rosella kann weiter nach rechts in die Höhle laufen. Im nächsten Bild an den Kristallen vorbei nach rechts bis zum Drachen. Den Drachen anklicken und ihm nach dem Gespräch die Lampe geben. Als Gegenleistung für den Funken bekommt sie einen Diamanten. Mit diesem geht sie zurück zu den beiden Arbeitern und gibt den Diamanten an den linken Troll. Dafür bekommt sie seinen Hammer und Meißel und benutzt es beim Drachen, um sich eine Schuppe zu nehmen. Wichtig ist die richtige Position am Schwanz des Drachen, da Rosella sonst von ihm erschlagen wird. Der Schwanz muß auf dem Boden liegen, bevor eine Schuppe entfernt wird. Jetzt sollte sie alle Teile für die Rückverwandlung zusammen haben. Sie begibt sich wieder zu Mathilde und übergibt ihr alle benötigten Dinge.

Nach der Rückwandlung zur richtigen Rosella erscheint Malicia. Rosella wird wieder in ihr Zimmer befördert. Dort stapelt sie ihre Hocker unter das Bild an der Wand. Der größte Hocker zuerst, der kleinste ganz oben. Dadurch kann sie ein Gespräch zwischen dem falschen König und Malicia verfolgen. Danach fällt Rosella auf den Thron des Trollkönigs und nimmt die Drachenkröte auf. Sie versucht wieder, in ihr Zimmer zurückzugehen und belauscht ein Gespräch zwischen Malicia und Mathilde. Rosella spricht mit Mathilde, zeigt ihr die Drachenkröte und bekommt einige Informationen über König Otar und ein magisches Seil geschenkt. Rosella versucht jetzt, im Bild rechts den Aufzug zu erreichen. Malicia erscheint und versperrt den Weg. Sie wird man wieder los, indem man die Spielzeug-Ratte auf sie losläßt. Dann begibt sich Rosella zu dem Aufzug, befestigt das Zauberseil an ihm und fährt hoch. Damit ist das Kapitel zwei geschafft.



Kapitel 3
"Der Himmel fällt runter!"

Valanice gibt der Echse die Kaktusfeige. Daraufhin verschwindet das Vieh. Im nächstem Bild befindet sich Valanice bei zwei Statuen. Sie schaut sich erst einmal um: die Statuen, die Brücke und die Blumen. Danach geht sie nach links zum Hirsch und unterhält sich ausführlich mit ihm. Sie muß von ihm erfahren, daß sie den schlafenden Felsen wecken soll. Dann geht's nach links weiter und ein Bild nach oben.

Valanice muß jetzt über den Fluß springen ohne in den Schlamm zu fallen. Beim Spinnennetz spricht sie mit der Spinne und mit dem Vogel. Sie benutzt ihren Korb, um die Spinne darin zu fangen. Der Vogel kann jetzt befreit werden. Dann den Waldweg oben schräg links einschlagen. An das große Tor klopfen. Danach durch das kleine Tor gehen in die Hundesrepublik. Mit dem Erzherzog YipYap reden und mit dem Kamm auf ihn klicken. Nachdem sich beide ausgeheult haben, macht sie einen Besuch im Porzellanladen und unterhält sich mit Fernando. Den Laden verlassen und ein Bild nach rechts gehen. Wer möchte, kann sich jetzt beliebig lange mit der Spottdrossel unterhalten. Nachdem Valanice dem Händler den Kamm von Rosella gezeigt hat, zieht sie das Tuch von dem Vogelkäfig herunter, öffnet ihn und spricht mit dem Vogel. Der wird dann im Porzellanladen bei Fernando abgeliefert. Dafür bekommt Valanice eine Maske. Wieder herausgehen, die Maske aufsetzen und eine Tür weiter zur Geburtstagsfeier des Erzherzogs gehen. An die Tür klopfen und im Zimmer den Erzherzog zum Geburtstag

gratulieren. Dann das Zimmer durch die Hintertür verlassen. Im Treppenhaus links nach oben gehen. Solange weiter, bis Valanice die zur linken, auf dem Kopf stehende Tür erreicht hat. Die Tür öffnen. Den Schubkasten des Schreibtisches öffnen. Den Raum verlassen und durch das Treppenhaus zur rechten Tür gehen.

Die Tür öffnen (beim zweiten Mal klappt's). Den dritten Spiegel von links anklicken. Jetzt ist Valanice im Raum nebenan und nimmt die verzauberte Statue. Das Zimmer durch die Tür verlassen und zurück auf die Straße gehen. Ein Bild nach rechts.

In diesem Moment sollte der Mond in den Teich fallen. Valanice kann ihn aber jetzt noch nicht herausfischen. Sie sollte jetzt den hölzernen Nickel aus dem Nest nehmen, das Salz probieren und in den Scherzartikelladen gehen. Sie schaut sich im Laden um und bietet dem Verkäufer die Maske an. Dafür bekommt sie ein Gummihuhn, daß erstmal genau betrachtet wird. Von dem Huhn wird die Feder entfernt.

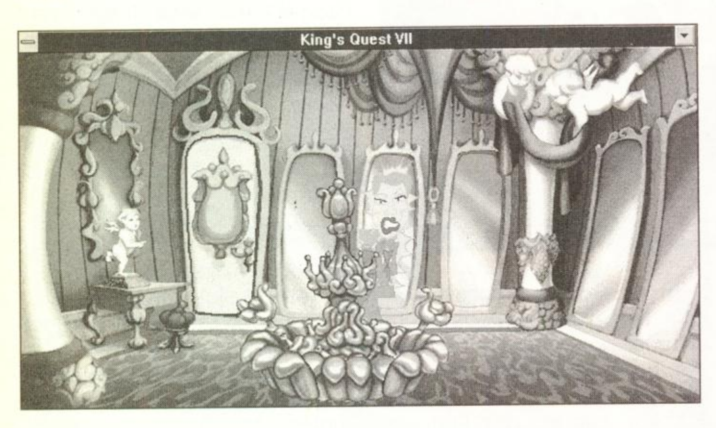
Dann kauft sich Valanice für die Holzmünze eines der Bücher. Sie schaut sich das Buch genau an und entdeckt nur leere Seiten. Sie verläßt den Laden. Jetzt liest sie das Schild draußen an der Bude. Sie muß nun zur Ratte, dem Antiquitätenhändler zurücklaufen und dort das Buch gegen einen Hirtenstock tauschen.

Auf dem Weg zur Ratte läuft sie zum schlafenden Felsen und weckt ihn, indem sie ihn mit der Feder an der Nase kitzelt. Sie erfährt, wie der Fluß des Lebens wieder erweckt werden kann. Als nächstes spricht sie mit dem kleinen Vogel bei den roten Blumen. Sie verwendet ihren Tontopf, um den Nektar aufzunehmen. Den Nektar füllt sie in das Gefäß der linken Statue. Der Fluß fließt wieder. Nachdem das Buch eingetauscht wurde, geht's wieder zur Hundesrepublik. Der Mond läßt sich jetzt mit dem Hirtenstock aus dem Teich angeln. Valanice wird gefangengenommen und das Kapitel drei endet ...

Kapitel 4
"Der echte Trollkönig möge aufstehen!"

Als erstes hält sich Rosella an der Schaufel fest. Nachdem sie aus dem Schacht heraus ist, spricht sie mit dem Gräber (mehrmals anklicken) und erfährt, daß ihm die Ratte gestohlen wurde. Dann läuft Rosella schräg rechts nach unten zu dem Kürbishaus.

Am diesem Haus ist der Fahrstuhl nicht immer verfügbar. Wenn Rosella hinauffahren möchte, und der Fahrstuhl nicht unten steht, muß sie eventuell in ein anderes Bild wechseln und wieder zurück zum Haus. Sie fährt mit dem Aufzug in das Haus, nimmt das Rückgrat, den Fuß-im-Beutel und verläßt es wieder. Dann geht sie nach links zu Dr. Kadavers Haus und klopft an die Tür. Sie spricht mit dem Doktor und gibt ihm danach das Rückgrat. Dafür bekommt sie von ihm ein Kuscheltier und geht aus dem Haus. Rosella erkundet jetzt ein wenig die Gegend und läuft zwischendurch zum Haus der Kinder. Den Gräber sollte sie auch noch einmal ansprechen (sie muß von ihm erfahren, das seine Ratte eine besondere war). Wenn die Kinder auf der Veranda stehen, gibt sie ihnen das Kuscheltier (in den Aufzug legen). Sie bekommt dafür von den Kindern die Ratte des Gräbers. Die Ratte bringt sie dem Gräber zurück und bekommt von ihm ein Horn. Dann geht sie wieder zu den Kindern. Unter dem Kürbishaus wollen die Kinder gerade eine Katze beerdigen. Rosella öffnet mit Hammer und Meißel den Holzkasten und befreit die Katze. Dafür gibt es von der Katze ein Extraleben.



Rosella stattet Dr. Kadaver noch einen Besuch ab. Sie läuft danach zu dem Gräber und nimmt die hinterlassene Schaufel mit. Sie sollte sich auch zwischendurch einmal die Symbole auf der Wand in dem Bild mit dem schwarzen Hund ansehen und merken: Totenkopf, Fledermaus und Spinne (draufklicken nicht vergessen). In dem Bild bei der heulenden Frau in Schwarz sieht Rosella den kopflosen Reiter durch den Himmel fliegen.

Die nächste Aktion ist nicht ganz einfach, da Rosella von dem Zombie erwischt werden kann, falls sie an falscher Stelle das Horn bläst. Sie läuft in das Bild mit dem Knochenhaufen, stellt sich rechts neben den großen Baum und bläst das Horn. Daraufhin kommt der Totengräber mit seiner Maschine angefahren. Rosella läßt sich bei dem Haufen Knochen ein Grab schaufeln. Dann steigt sie in das Loch und befindet sich vor einem verschlossenen großen Sarg. Sie öffnet das Schloß indem sie den vorher gelernten Geheimcode eingibt: Totenkopf, Fledermaus und Spinne. Danach gibt sie dem echten König Otar die Drachenkröte. Der Edelstein an seinem Armband wird mit Hammer und Meißel gelöst.

Auf dem Friedhof verwandelt Rosella den König mit seinem Zauberstab in einen Skarabäus, nimmt sich den schwarzen Umhang und trägt ihn. Danach läuft sie zur weinenden schwarzen Frau und spricht sie an. Danach besucht sie wieder Dr. Kadaver und erhält von ihm ein Entlaubungsmittel. Nach weiteren Gesprächen erfährt sie, daß das Monster am Haupttor eine Pflanze ist. Sie läuft nun zum Haupttor und besprüht das grüne Monster mit dem Entlaubungsmittel. Danach plaudert sie mit der fleischfressenden Pflanze und bietet ihr den Fuß-im-Beutel an. Nun kann Rosella sich die rote Blume pflücken. Dann geht sie ein Bild nach rechts zum Haus von Valanice und von dort sofort hinter das Haus.

Sie schaut sich den Hintereingang an, wartet bis der Zombie erscheint und wieder verschwindet. Da der Eingang zu schmal ist, benutzt sie ihre Schaufel, um ihn zu verbreitern. Sie geht in das Haus, jedoch nicht sofort in das Zimmer, sondern erst einmal zurück. Den Hund 'Knuddelbär' bearbeitet sie mit dem Entlaubungsmittel. Jetzt kann sie unbedenklich ins Haus. Sie öffnet die untere Schublade in der Komode neben dem Bett und räumt alles aus, bis sie das geheimnisvolle Gerät gefunden hat. Dann packt sie wieder alles ein, bis auf den Wollstrumpf, den sie mitnimmt. Sie verläßt das Haus und zieht den Umhang wieder über.

Rosella geht wieder vor das Haus und ein Bild nach rechts in den Wald. Bevor sie den Wald durchquert, steckt sie die Silberkugel in den Wollstrumpf und hat dadurch eine Schleuder konstruiert. Dem Werwolf schleudert sie die Kugel gegen den Kopf.

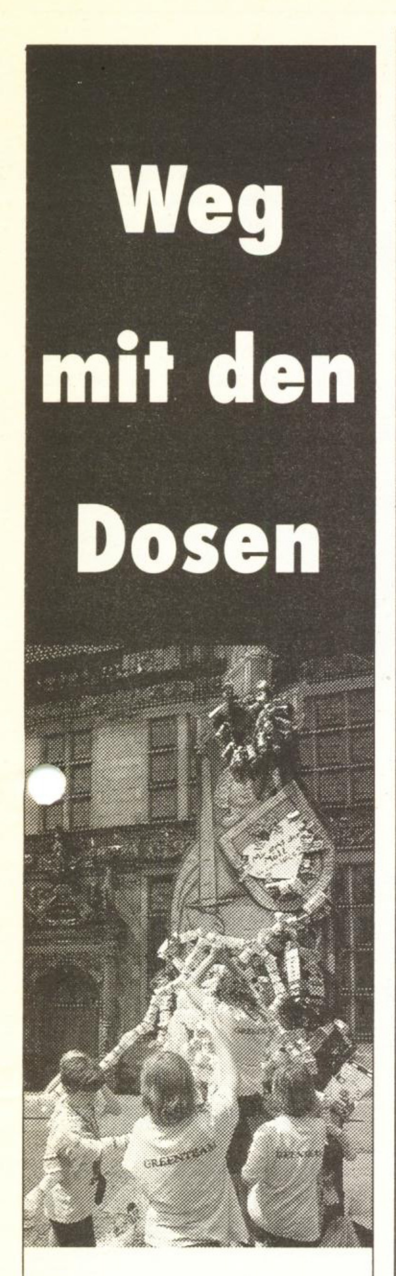
Dann läuft sie in die Stadt der Hundesrepublik, in das Haus des Erzherzogs (Amt), durch das Treppenhaus in das Zimmer auf der rechten Seite. Sie versucht den Text auf dem Sockel der Statue zu lesen. Sie benutzt den Wollstrumpf, um den Sockel zu säubern und liest den Text noch einmal. Dann löst sie die Trauben rechts neben dem Bretterverschlag mit dem Hammer und gibt sie der Statue. Mit dem Zauberstab wird der Trollkönig in seine normale Form zurückverwandelt. Rosella folgt dem König in die vulkanische Unterwelt. Der echte Trollkönig begegnet dem falschen König. Ein Kampf beginnt, und das Kapitel endet.

Kapitel 5
"Alptraum in Etheria"

Zuerst muß Valanice den Mond wieder an den Himmel setzen. Da Hochwerfen nicht hilft, muß sie das Gummihuhn benutzen. Das Gummihuhn wird rechts neben dem Amt an dem Baum befestigt. Dann läßt sich der Mond mit dem Huhn abschießen. Sie geht nach rechts und gibt dem Verkäufer die gesuchte Statue. Sie bekommt dafür die Werwolfsalbe und mischt die Salbe mit den Hasenhaaren.

Valanice verläßt jetzt die Stadt der Hundesrepublik. Vor dem großen Tor läuft sie rechts, runter, rechts, runter, links, links. Im jetzigen Bild benutzt sie die Werwolfsalbe, denn der nächste Weg führt am Werwolf vorbeit nach Ooga Booga.

Nach links an Malicias Haus vorbei und weiter bis zu dem Bild mit dem schwarzen Hund. Den Hund ansprechen. Dann liest Valanice im nächsten Bild die Inschrift am Grab der Dame in Schwarz. Als nächstes macht sie einen Besuch bei Dr. Kadaver und plaudert mit ihm. Dann läuft sie zum Haus der Kinder (Kürbis-Haus) und fährt



Greenpeace engagiert sich in vielen Bereichen. Auch in der Jugendarbeit: Mit ihrer Aktion „Weg mit den doofen Dosen" protestieren Mädchen und Jungen, die aktiv in den „Greenteams" mitmachen, gegen den gedankenlosen Konsum von Getränkedosen. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 02064

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

CALL AND PLAY

Versand Mo.-Fr. 9.30 - 18.30 Uhr
Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161

Versandanschrift : S. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel , In der Dudelpassage
Tel.: 0281 - 25922
47533 Kleve, Gasthausstr. 12
Tel.: 02821 - 14483
47608 Geldern, Glockengasse 13
Tel.: 02831 - 87904

Ladenpreise sind nicht mit Versandpreisen identisch !!!

Neueröffnung am 04.02.95 in : Dortmund - Hörde - Fußgängerzone Herrmannstr. 49 / 0231 - 432763

PC 3,5 "

Titel		Preis
Aces of the Deep	**DV**	**79,95**
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95
Aladdin	**DA**	**59,95**
Alien Olympics	DV	59,95
Alienbreed 3	DA	x54,95
Alone i.t. Dark 2	DV	79,95
Amored Fist	DV	x84,95
Anstoss und Anstoss - World Cup	DV	79,95
Battle Bugs	**DV**	**59,95**
Battle Isle 2	DV	79,95
Biing	DV	i.V.
Black Hawk	**DV**	**69,95**
Bundesliga - Manager Hattrick	**DV**	**74,95**
Burning Steel 2	DV	84,95
Cannon Fodder	DV	59,95
Cannon Fodder 2	DA	59,95
Colonization	DV	89,95
Combat Classics 3 enthält		**69,95**
o History Line 14-18	**DV**	
o Campaign	**DV**	
o Gunship 2000	**DA**	
Dark Sun 2	DV	x79,95
Das schw. Auge 2	DV	74,95
Das schwarze Auge 2 - Speech Pack	DV	36,95
Dawn Patrol	DV	77,95
Death or Glory	DV	79,95
Decent	DA	x79,95
Der Baulöwe/Wind.	DV	79,95
Desert Strike	EV	59,95
Devilland	DA	56,95
Die Siedler	DV	74,95
Dogfight	DA	34,95
DOOM 2	DA	87,95
Dungeonmaster 2	DV	x79,95
Earth Siege	**DV**	**79,95**
Ecstatica	**DV**	**74,95**
Elite 3	DV	x79,95
F 15 Srtike Eagle 3	DA	34,95
F117 A-Nighthawk	DA	34,95
FIFA Soccer	DV	64,95
Formula One Grand Pr	DA	34,95
Gobliins 4/Woodr	DV	x79,95
Gunship 2000	DA	34,95
Hanse-Expedition	DV	39,95
Hokum KA -50	DV	x74,95
Indiana Jones 4	DV	47,95
Inferno	DV	x87,95
Intern. Tennis Open	DV	54,95
Jungle Strike	EV	x67,95
Kingd.of Germany	**DV**	**69,95**
Klik'n Play	DV	x87,95
Lemminge 3/World of - Lemminge	DA	59,95
Lion King/König.....	**DA**	**59,95**
Lode Runner	DV	67,95
Lolly Pop	DA	74,95
Lord of Realms	DV	69,95
Lothar Mathäus 2	DV	69,95
Mad News	DV	74,95
Mad News-Extrablatt	DV	x39,95
Master of Magic	**DV**	**89,95**
Menzoberranzan	DA	x79,95
Micromaschines	DA	49,95
Monkey Island 2	DV	39,95
Mortal Combat 2	DA	x54,95
NASCAR Racing	DA	74,95
Oldtimer	**DV**	**79,95**
Otto Reh.-Soccer	DV	x69,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pinball Illusions	DA	i.V.
Pirates Gold	DV	34,95
Pizza Connetion	DV	79,95
Populus 2	DV	34,95
Powerdrive	DA	54,95
Quaratine	DV	79,95
Quest for Glory 4	DV	x79,95
RAN Trainer	DV	79,95
Ravenlooft	DV	79,95
Retribution	DA	69,95
Rise of the - Robots / SVGA	DV	77,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sensible Golf	DA	x69,95

POW! Alone in the Dark 3 – Voll deutsch – CD-ROM Version – 84,95

PC 3,5 "

Titel		Preis
Sensible Golf	DA	x69,95
Shanghai 2	**DV**	**69,95**
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon t. Sorcerer	DV	79,95
Simon t. Sorcerer 2	DV	x79,95
Space Simulator	DV	129,95
Star Crusader	DV	79,95
Star Trek 2	DV	79,95
Star Wars - Bildschirmschoner	**DV**	**54,95**
System Shock	DV	74,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
Tie Fighter Data	DV	x37,95
Transport Tycoon	DV	89,95
Ultima 7	**DV**	**34,95**
Warcraft	**DA**	**79,95**
Wings of Glory	DV	x87,95
Woodruff/Gobl. 4	DV	x79,95
KNÜLLR !!!		
X - Wing Compilation in voll deutsch mit allen Missionsdisketten	**DV**	**69,95**
X-Wing Upgrade	DV	49,95
B - Wing	DV	39,95

PC-CDRom

Titel		Preis
Dogfight	**DA**	**34,95**
DOOM1+2 Utilities	EV	39,95
Dragon Lore	**DV**	**69,95**
Dreamweb	DV	74,95
Dune 2	**DV**	**39,95**
Dungeonmaster 2	DV	x87,95
Earth Siege	**DV**	**87,95**
Ecstatica	DA	87,95
Erben der Erde	**DV**	**79,95**
Eye of Beholder 1 - 3	DV	87,95
F 117 A-Nighthawk	DA	34,95
F 15 Strike Eagle 3	DA	34,95
Falcon Gold	DA	89,95
FIFA Soccer	**DV**	**67,95**
Form.OneGrandPrix	DA	34,95
Full Throttle		i.V.
Gobliins 4/Woodr.	DV	i.V.
Grandest Fleet	DA	69,95
Gunship 2000	DA	34,95
Hell	**DV**	**87,95**
Inferno	**DV**	**94,95**
Intern. Tennis Open	DV	79,95
Iron Assault	DA	x89,95
Jungle Strike	EV	x74,95
Kings Quest 7	**DV**	**87,95**
Klik'n Play	DV	x87,95
Last Dynasty	DV	i.V.
Little Big Adventure	**DV**	**89,95**

POW! Dark Forces – CD - ROM – Voll deutsch – Erscheint ca. Ende Februar – Vorbestellungen empfholen !!! – 89,95

PC-CDRom

Titel		Preis
11th Hour	DA	x109,95
Aces of the Deep	**DV**	**79,95**
Aegis : Guardian of - the Fleet	**DV**	**87,95**
Al Quadim	DV	67,95
Alien Logic	EV	x69,95
Alone i. t. Dark 1	DV	89,95
Alone i. t. Dark 2	**DV**	**84,95**
Alone i. t. Dark 3	**DV**	**84,95**
Amored Fist	DV	x84,95
Anstoss und Anstoss - World Cup zusamme	DV	79,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle isle 2 Data	DV	47,95
Bioforge	DV	x89,95
Burning Steel 2	DV	79,95
Colonization	DV	89,95
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen	**DV**	**69,95**
Comander Blood	DA	74,95
Creature Shock	**DV**	**89,95**
Cyber War	DV	99,95
Cyberia	**DA**	**89,95**
Cyclemania	DA	74,95
Dark Forces	DV	x89,95
Das schw. Auge 2	DV	79,95
Dawn Patrol	**DV**	**84,95**
Day of Tentacle	DV	89,95
Death Gate	EV	i.V.
Decent	DA	x87,95
Der Panzergeneral	**DA**	**79,95**
Desert Strike	EV	59,95
Die Höhlenwelt Saga	**DV**	**87,95**
Die Saga v.Nietom	DV	49,95
Discworld	DV	x87,95
Lode Runner	**DV**	**79,95**
Lolly Pop	DA	67,95
Lord o. Midnight	DV	x79,95
Lost Eden	DV	x89,95
Lukas Classic Adv.	DV	99,95
Lukas Flight Classics	DA	79,95
Magic Carpet	**DV**	**89,95**
Menzoberranzan	DA	x79,95
Might & Magic 3 - 5	DV	87,95
NASCAR Racing	**DA**	**79,95**
NHL Hockey 95	DA	79,95
Noctropolis	DA	x89,95
Novastorm	**DV**	**79,95**
Oldtimer	DV	84,95
Ouest for Glory 4	DV	x84,95
PGA Golf 486	DA	89,95
Pinball Dreams Del.	DA	67,95
Pinball Wizard	DA	x69,95
Pirates Gold	DA	34,95
Powerdrive	DA	54,95
Quarantine	DV	79,95
RAN Trainer	DV	87,95
Ravenlooft	DV	69,95
Rebel Assult	DV	79,95
Renegade	DA	x77,95
Retribution	DA	69,95
Rise o. the Robots	DA	84,95
Rise o. the Triad	**EV**	**59,95**
Royal Flash Flipper	**EV**	**54,95**
Sam & Max	DV	89,95
Sim City 2000	**DV**	**84,95**
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	i.V.
Star Crusader	DV	89,95
Star Trek 1	DV	69,95
Star Trek the - Next Generation	DV	i.V.

POW! Der Panzergeneral – CD-ROM – PC 3,5" – deutsche Anleitung – 79,95

PC-CDRom

Titel		Preis
Stonekeep	DA	x87,95
Strike Comander und Privateer incl. aller Zusatzmissionen und Speech-Packs	**DA**	**84,95**
Subwar 2050 u.Data	DV	89,95
Superkarts	DA	99,95
Syndicate u. Data	DV	89,95
System Shock	**DV**	**79,95**
T. F. X.	DV	84,95
Theme Park	**DV**	**74,95**
Tie Fighter	DA	x79,95
Transport Tycoon	**DV**	**89,95**
Under a Killing Moo	**DV**	**99,95**
US Navy Fighter	**EV**	**89,95**
US Navy Fighter	DV	x89,95
Vollgas		i.V.
Warcraft	**DA**	**79,95**
Whacky Wheels	DA	54,95
Wild Blue Yonder	DA	69,95
Wing Armada	DA	79,95
Wing Comander Teil 1 und Teil 2 inclusive aller Missionen und Speech Packs	DA	67,95
Wing Comander 3	**DV**	**99,95**
Wings of Glory	DV	x89,95
World Cup Golf	DV	79,95
X - Wing zuzügl. sechs brandneuen Missionen, 3D Grafiken, Sprachausgabe und verbessertem Sound plus aller Erweiterungen	**DA**	**59,95**

Bertelsmann Lexika's auf CD :

Titel		Preis
Universal Lexikon	DV	79,95
Lexikon Geschichte	DV	120
Lexikon Wirtschaft	DV	120
Tier Lexikon	DV	120
Die Bibel	DV	110

Zubehör	Preis
Gravis Joystick - analog PRO	64,95
Gravis Game Pad	45,95
Phoenix Joystick - Flight & Wappon Contoll System	239,95

Original Creativ Soundkarten :

Soundkarte	Preis
Soundblaster Pro Stereo	159,-
Soundblaster 16 Stereo Value - Edition ohne MPU 401	199,-
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401	269,-
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401 und ASP	329,-
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401	319,-
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401 und ASP	379,-

Versdandkosten pro Paket :
Vorkasse (Scheck): 6,90 DM Porto
Nachnahme : 9,90 DM Porto
zuzügl.3,- DM Zahlkartengebühr
Ab 250,- DM liefern wir Portofrei
Preise sind inclusive Mwst
Keine Händlerrabatte.

Abkürzungen :
DV = Spiel und Anleitung deutsch
DA = Anleitung deutsch
EV = Spiel und Anleitung englisch
i.V. = Spiel in Vorbereitung
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt.

Preisliste kostenlos anfordern !!!!
Für bestellte und dann annahmeverweigerte Ware berechnen wir 15,- DM pauschal !!!!

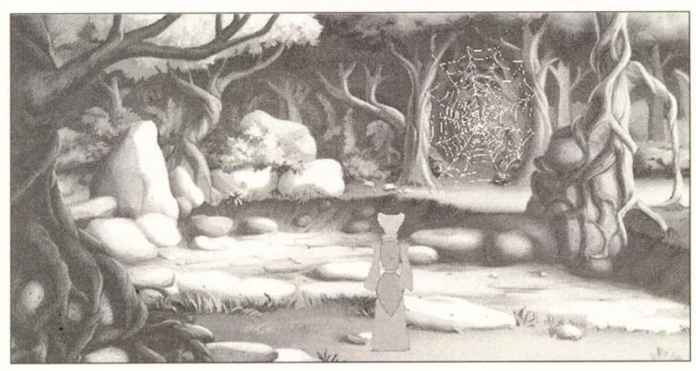
mit dem Aufzug hoch. Sie nimmt sich den Knochen von der Mumie und verläßt das Haus. Danach geht sie zurück zum schwarzen Hund und gibt ihm den Knochen. Sie spricht mit dem Hund, bis sie alles über Graf Tsepish und seiner Frau erfährt. Valanice bekommt die Medaille des verstorbenen Grafen vom Hund. Sie läuft ein Bild nach unten und gibt die Medaille der weinenden Frau.

Jetzt muß sie die Tür des Grabes öffnen (auf das Schloß klicken). Da die Tür abgeschlossen ist, geht sie zurück zu dem Kürbis-Haus. Die Kinder wollen gerade eine Katze mit einem Knaller jagen. Valanice vertreibt die Kinder und nimmt sich den Knallkörper. Danach läuft sie zurück zum Grab und öffnet die Tür mit dem Knaller. Sie geht ins Grab, öffnet den Sarg und nimmt den Schädel des Grafen Zeppisch. Dann verläßt sie den Raum und stellt sich auf die linke Seite des Weges, ungefähr vor die Statue. Sie nimmt den Schädel in die Hand und gibt ihn dem vobeireitenden Grafen. Von dem Grafen bekommt sie eine Flöte und wird von dem Pferd nach Etheria gebracht.

Sie geht zweimal nach rechts und den Weg herauf. Oben angekommen, rutscht sie den Baumstamm hoch und nimmt sich das Ambrosia. Dann verläßt sie den Ort und geht zurück in das Bild mit den vier Regenbögen. Sie benutzt den Regenbogen rechts unten. Sie befindet sich nun wieder an den beiden weißen Statuen und füllt das noch leere Füllhorn mit dem Ambrosia. Sie nimmt den Granatapfel aus dem Füllhorn. Jetzt läuft sie nach links zu Lord Artis und verwendet den Granatapfel an dem großen Baum. Dadurch ist die Gattin des Lord Artis befreit.

Valanice benutzt nun die Flöte. Wieder in Etheria, läuft sie ein Bild nach rechts und verwendet sie das Ambrosia bei den kreisenden Vögeln (oder was auch immer das sein mag). Sie lauscht der Melodie und prägt sie sich ein. Jetzt geht sie ein Bild nach oben und spielt die vorher gehörte Melodie an der Harfe nach: 1, 5, 6, 4 (von links nach rechts). Nun muß sie die Kugel anfassen und befindet sich anschließend bei den Parzen. Sie spricht mit den Parzen und erfährt, daß sie Lady Mab besuchen muß. Sie läuft zu den Regenbögen zurück und benutzt den Bogen links unten. Nun geht sie wieder zu Dr. Kadaver, redet mit ihm, schaut die neue Kiste an und benutzt seinen Sarg für einen Schlaf. Im Traum läuft Valanice zu Lady Mab und stellt fest, daß die Lady in Eis eingefroren ist. Sie wacht auf, verläßt Dr. Kadaver und benutzt die Flöte. Sie besucht wieder die Parzen (Melodie an der Harfe spielen, die Kugel betätigen). Nach einem weiteren Gespräch bekommt sie die Auskunft, daß die Herrin des Waldes ihr helfen könnte. Valanice läuft zurück und benutzt den Regenbogen rechts unten. Sie geht ein Bild nach links spricht mit Lady Ceres und wird wieder zu den Parzen geschickt. Sie benutzt wieder ihre Flöte und begibt sich zu den Parzen. Von ihnen bekommt sie einen Traumfänger.

Jetzt geht sie ein Bild nach unten, nach rechts und den Weg wieder herauf. Auf der rechten Seite versucht sie, in die Höhle zu gelangen. Wenn das Monster erscheint, benutzt Valanice ihren Traumfänger. Jetzt geht sie in die Höhle, spricht den Weber der Träume an und zeigt ihm den Traumfänger. Sie bekommt von ihm einen Zauberteppich. Bevor sie mit dem Zauberteppich in das Traumland reisen kann, muß sie sich noch einen Kristall besorgen.



Sie geht wieder zu den Regenbögen und benutzt den Bogen links unten. Nun geht sie rechts zu Malicias Haus und benutzt den geheimen Eingang auf der Rückseite. Sie belauscht ein Gespräch zwischen Malicia und ihrem Hund. Jetzt muß sie sich erst einmal verstecken und geht wieder zurück nach unten. Als sie durch das Astloch schauen kann, versucht sie wieder durch die Luke in das Haus zu gelangen. Nachdem Malicia mit ihrem Hund aus dem Haus gegangen ist, kann Valanice unbesorgt einsteigen. Sie untersucht die Stehlampe und findet einen Kristallzapfen. Dieser Kristall muß jetzt noch mit Licht gefüllt werden. Valanice verläßt das Zimmer, geht vor das Haus und ruft ihr Pferd mit der Flöte.

In Etheria benutzt sie den Regenbogen links oben. Nachdem sie in die Wüste gefallen ist, läuft sie zwei Bilder nach oben. Dann zweimal nach rechts, bis in den Raum, wo sich ehemals der Skorpion befand. Sie hält den Kristallzapfen in das Licht der Statue und füllt ihn dadurch mit Sonnenlicht. Jetzt verläßt sie den Raum und benutzt ihren Zauberteppich. Im Traumland wird das Monster mit dem Traumfänger (Traum aus Traumfänger) bekämpft. Valanice geht nach rechts, fällt in's Wasser und schwimmt weiter. Sie geht in das "Haus" und benutzt den Kristallzapfen am Eisblock. Lady Mab wird dadurch vom Eis befreit. Valanice muß jetzt die Winde entfesseln. Nach dem Gespräch mit Lady Mab befindet sie sich wieder in Etheria auf dem schmalen Pfad. Sie läuft nach oben in das nächste Bild und stellt sich zwischen die Höhle und dem Baum, möglichst weit rechts. Wenn jetzt das weiße "Pferd" vobeikommt, wird es mit dem magischem Zaumzeug eingefangen. Der Rest des Kapitels läuft nun von allein ab.

Kapitel 6
"Auf die Plätze – Fertig – Rumms!!"

Der echte Trollkönig kämpft immer noch mit dem falschen. Rosella muß nun den falschen Trollkönig zurückverwandeln. Dazu muß sie den Zauberstab aber erst umschalten (Zauberstab vergrößern, drehen und unten anklicken, er zeigt dann oben ein F).

Der falsche Trollkönig ist immer der, der im hohen Bogen an die Rohrleitung geschleudert wird. Rosella muß den Troll anklicken, wenn er die Rohrleitung erreicht hat. Sollte Rosella ihre Aktion mit dem Wort "Mist" kommentieren, war der Zauberstab falsch eingestellt. Nachdem der falsche Trollkönig in Edgar zurückverwandelt wurde, erscheint Malicia und schickt Rosella in den Vulkan. Sie findet gleich neben sich einen Durchgang, durch den sie sich befreien kann (zweimal anklicken). Sie läuft den Gang nach links und öffnet die Tür. Das linke Auge, das rechte Auge, dann die Nase betätigen. Das geheimnisvolle Gerät in den Apparat an den zwei Kontakten einstecken. Den Trollkönig weckt Rosella mit ihrer Blume. Er kann nun den Ausbruch des Vulkans verhindern.

Nachdem sich die ganze Mannschaft zusammengefunden hat, erscheint wieder Malicia. Man muß jetzt ziemlich schnell reagieren. Rosella nimmt das geheimnisvolle Gerät aus dem Apparat und hält es auf Malicia. Der Zauber wird auf Malicia reflektiert und trifft sie selbst. Rosella verwendet das Extraleben bei Edgar. Damit ist das letzte Kapitel erledigt.

Dragon Lore

Hier präsentieren Euch Volker "The Dwarf" Nienkemper und Alexander "DM" Langemann aus München die ultimative Lösung zum neuen Rollenspielknaller Dragon Lore.

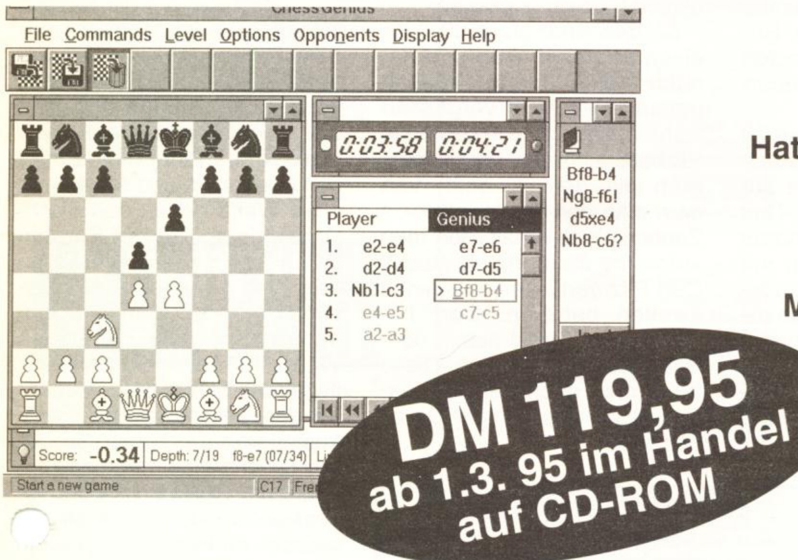
Man beginnt das Spiel auf der heimischen Farm. Als erstes sollte man einige Gegenstände am Haus einsammeln. Einen Hammer hinterm Haus und ein Schwert im Wagen. Jetzt spricht man erst einmal mit seinem Onkel. Dieser schafft einem an, ein neues Gefäß zu besorgen. Man verläßt den Hof, nimmt den rechten Weg und folgt ihm bis zur Weide am Ende. Dort nimmt man den Knochen aus dem Unterstand und gibt ihn dem Hund, der den Weg zur Scheune versperrt. Daraufhin zieht sich dieser zurück, und man kann die Schüssel aus der Scheune holen.

Zurück zum Onkel und ihm die Schüssel geben. Jetzt hinein ins Haus und folgende Gegenstände einsacken (Schwefel, Seil, Feuerstein, Schild, Rüstung und Wanderstab). Rüstung und Schild anlegen. Nun dem linken Pfad folgen und zur Kuh gehen. Das Seil mit der Kuh benutzen und dann mit ihr

Die Weltmeister Software
für Windows von Richard Lang

Mephisto®

GENIUS 2.0



Am 31.8.1994 staunte Garry Kasparov, der amtierende Weltmeister im Schach, nicht schlecht:
Hatte Ihn dieser freche GENIUS doch glatt mit 1,5 zu 0.5 aus dem Grand Prix Turnier geworfen!

Microcomputer Weltmeister München 1993!
Spitzenreiter der schwedischen SSDF Weltrangliste
ca. 2350 ELO

Software Möglichkeiten:

- Rechne...
- Ziehe sofort...
- Stellung eingeben
- Vorschlag des nächsten Zuges
- Partie merken
- Partie zurückholen
- Eröffnung editieren
- Variane einfügen
- Nächstbester Zug berechnen
- Zug zurück
- Alles zurücknehmen
- Zug vor
- alles Vorspielen
- Gehe zu Zug
- Neue Partie
- Anfängerstufe
- unbegrenzt
- Matt in...
- Feste Suchtiefe
- Einstellbare Spielstufe
- Computer gegen Computer
- Demo-Modus
- Partie analysieren

- Brett drehen
- Analyse zeigen
- weitere Analysen zeigen
- Theoriezüge anzeigen
- Gleitende Figuren

- Sprache einstellen, z.B. Deutsch
- Partie und Einstellungen speichern
- Partie laden
- Gesamte Partie drucken
- Stellungen drucken
- Züge drucken
- In Datei drucken
- Bibliothek drucken
- Bibliothek speichern
- Bibliothek laden
- Beenden, Weiß am Zug
- Beenden, Schwarz am Zug
- Abbrechen
- Beenden

- und weitere Optionen!

Die Spitzen Schachsoftware für Anfänger, Fortgeschrittene und Profi's. Ihr Partner für Training, Analysen oder Fernschach.

Testen Sie selbst!



NBG EDV Handels- und Verlags GmbH

Regensburger Str. 8
93133 Burglengenfeld

Tel. 09471 - 70170
Fax: 09471 - 84749

zurück zur Weide. Dort bindet man die Kuh an den Baum. Wieder zurück zum Onkel und mit ihm sprechen. Daraufhin erhält man einen Drachenring und eine Pfeife. Nun wieder hinaus und dem linken Pfad bis zum Ende folgen. Dort versperrt einem ein zweiter Hund den Weg. Auf ihn benutzt man die Pfeife und er räumt das Feld.

Man folgt nun dem Weg zu den zwei Schädelhöhlen. Dort betritt man den linken Schädel und nimmt den Schlüssel. Nun in den rechten Schädel und den Schlüssel mit dem Gitter benutzen. Entweder man kämpft jetzt mit dem Skelett oder läuft an ihm vorbei. Den Gang hinunter und den Knopf an der rechten Seite drücken. Dem heranrollenden Stein ausweichen, kurz warten, und die Reste der Steinkugel am Eingang der Höhle durchsuchen. Den Schlüssel nehmen und ihn mit dem Eisengitter am Ende des Ganges benutzen. Durch die Falltüre hinabsteigen und mit den Drachenring die Tür öffnen. Hindurch gehen und ihn gleich wieder auf den Sarg benutzen. Nun den Drachen ansprechen und von ihm den Zauber Open Door entgegennehmen.

Die Höhle verlassen und dem Pfad zu einer weiteren Höhle folgen. Dabei begegnet man einem Ritter, den man anspricht. Danach betritt man die Höhle und benutzt links, an der auffälligen Stelle den Hammer. Aus der nun entstandenen Nische nimmt man das Zauberbuch, in das man sofort den open door-Spruch legt. Durch die Tür und den Zauberspruch auf die zweite Tür anwenden.

Man folgt dem Weg bis zur Kreuzung und geht nach links ins Wirtshaus. Dort spricht man mehrere Male die Besitzer an. Daraufhin erhält man eine Schöpfkelle, mit der man in die Höhle gegenüber geht. Hier muß man zuerst die Drachenfliege töten. Danach benutzt man die Kelle auf die gefüllte Wabe am Ende der Höhle. Mit der vollen Kelle geht man zurück ins Wirtshaus und gibt sie den Besitzern. Diese geben einem daraufhin einen Morgenstern, ein Seil und den Fire Ball-Zauberspruch. Man legt ihn ins Zauberbuch und benutzt ihn dann gleich auf das Spinnennetz am Ende des Weges.

Nun folgt man dem Pfad bis zum Fluß. Dort spricht man mit dem Schwarzen Ritter und tötet anschließend die Kreatur. Von dieser nimmt man die Waffe und das Ruder. Dieses benutzt man sofort auf die Fähre und überquert den Fluß.

Am anderen Ufer spricht man mit dem Ritter. Danach folgt man dem Weg bis zur fleischfressenden Pflanze. Dort nimmt man den Schädel (rechts) und benutzt ihn mit dem Seil. Den so entstandenen Wurfanker benutzt man mit dem Baum (links). Nachdem man die Pflanze überwunden hat, spricht man mit der Ritterin. Danach geht man den Weg hinunter bis ins Pilzdorf.

Dort spricht man mit der blauen Ritterin und folgt dem Weg über den Fluß. Am Brunnen nimmt man den linken Weg und geht in das Baumhaus, wo man mit der Flügel-Frau redet. Von ihr erhält man ein Zahnrad. Im oberen Stockwerk nimmt man das Tuch aus der Schublade. Zurück zum Brunnen. Dort folgt man dem rechten Pfad bis zum See. Nimmt einen Apfel vom Ufer und benutzt ihn auf den Wachhund. Nun ist der Weg zum Schalter frei, den man umlegen muß, um ins Hexenhaus zu gelangen. Dort spricht man mit der Frau und erhält einen Schlüssel. Den Hebel wieder benutzen, um ans Ufer zu gelangen. Zurück zum Brunnen, wo man das Tuch anfeuchtet und vor den Mund bindet. So vor den Giften geschützt, folgt man dem mittleren Weg zum Blumengarten, wo man einige blaue Blumen pflückt.

Zurück ins Pilzdorf und die blauen Blumen gegessen.

So geschrumpft, muß man einen Skorpion töten und danach (eine blaue healing potion sollte nicht vergessen werden) kann man in das erste Pilzhaus eintreten. Dort spricht man mit dem Kobold, von dem man den Destroy Illusion Zauberspruch erhält, den man sofort ins Zauberbuch steckt. Den Pilz verlassen und einen zweiten betreten. Dort findet man im Regal neben dem Bett eine grüne Portion. Diese trinkt man nach dem Verlassen des Pilzes, um wieder zu wachsen.

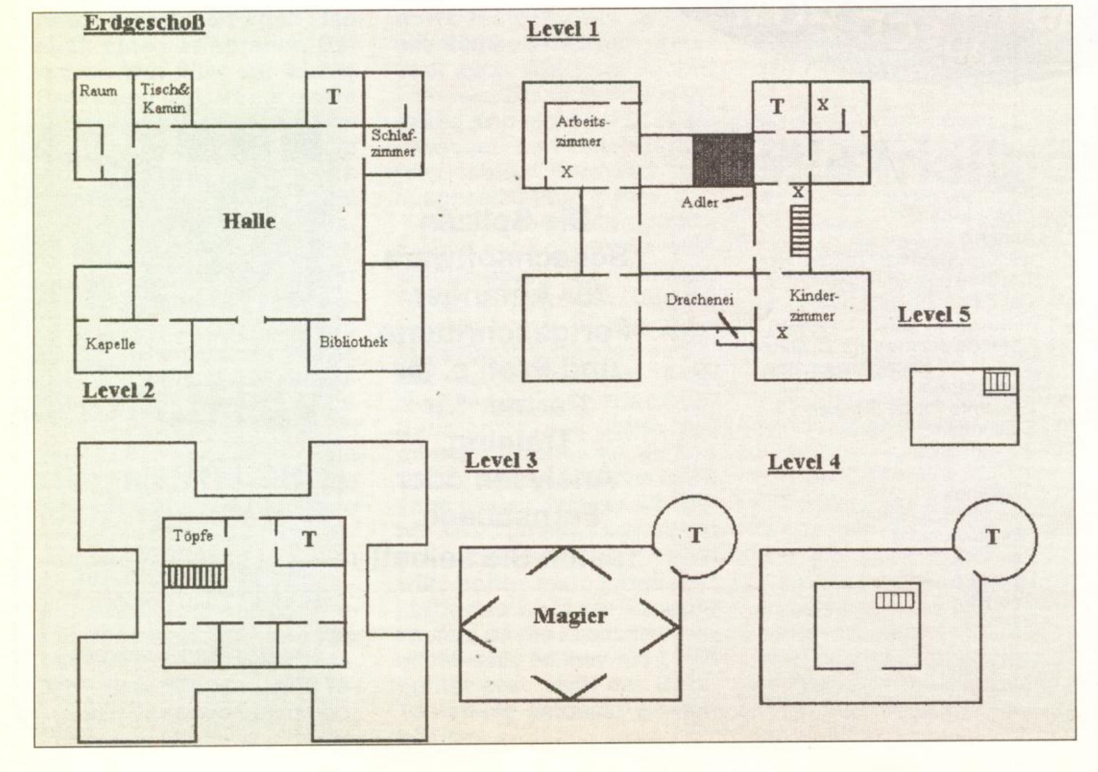
Zurück zum Blumengarten und den Weg entlang bis zum japanischen Ritter, mit dem man sich unterhält. Als nächstes befestigt man das Zahnrad neben dem Gitter. Rechts befindet sich eine Illusionstür, die man mit dem Zauberspruch verschwinden läßt.

Man betritt den Gang und holt eine Fackel (links, rechts, rechts) und einen Eimer (links, rechts, links). Dabei redet man mit dem Ritter. Der Eimer wird im Brunnen (erste Abzweigung rechts) gefüllt. Den vollen Eimer hängt man an den Hebel neben dem Gitter, welches sich daraufhin öffnet. Am Ende des Ganges nimmt man die silberne Kiste von der Wippe. Mit ihr geht man zurück in den Raum, wo man den Eimer geholt hatte und geht durch die Tür. Dem Skelett im nächsten Raum legt man die Kiste auf die Händ[illegible] Der Sarg senkt sich und m[illegible] erhält einen weiteren Ring. Danach geht man in den dunklen Gang und benutzt die Fackel.

Man spricht als erstes mit dem Ritter und folgt danach dem Weg zum Fluß. Dort springt man hinein und läßt sich vom Riesenkarpfen verschlucken. In ihm nimmt man den Diamanten und schlägt mit einer Waffe gegen den Fisch. Daraufhin spuckt der Karpfen einen ans andere Ufer. Nun den Weg hinunter zum Wasserfall, wo man zum Ufer hinuntersteigt. Jetzt durch den Wasserfall und in der dahinterliegenden Höhle den Diamanten dem Drachen geben. Bergkristall von der Stelle, an der der Drache sitzt, nehmen. Zurück zum Fluß und wieder ins Wasser. So kommt man [illegible] die andere Seite. Jetzt den K[illegible]stall dem Ritter aushändigen. Jetzt nochmal die Fischaktion und wieder zum Wasserfall. Über die Steine im See an das dortliegende Ufer.

Den Weg entlang bis zu einem Hügel (Stonehenge). Hoch auf den Hügel und mit der heranfliegenden Ritterin sprechen. Einmal mit der Waffe auf sie schlagen, und man erhält eine Spitzhacke. Runter vom Berg und die Spitzhacke bei den Felsen am Ende des Weges benutzen.

Den Weg bis zum Schwarzen Ritter entlanggehen und ihn ansprechen. Dieser händigt eine Axt aus, mit der man den Baum umhackt. Über die so entstandene Brücke geht man über die Schlucht und folgt dem Weg, bis man von zwei Wegelagerern angegriffen wird. Nachdem man diese besiegt hat, nimmt man die Vasen aus



dem Beutel (eine zerbrochen). Zum Schloß gehen und dem Duo (ha,ha,ha) die Vase geben. Nun den Weg hinauf zum Schloß.

Nachdem man im Schloßeingangsraum (nicht in den Karten) ist, geht man durch die gegenüberliegende Tür. Auf der Brücke zeigt man dem Türwächter (ein Drache) den Drachenring. Daraufhin kann man durch das Tor treten und erreicht die Halle im Erdgeschoß. Den angreifenden Zombie beseitigen. Zuerst die Treppe (T) hinunter und ein Schwert, das dort rechts hinten liegt, nehmen. Nun wieder hoch und die Räume durchsuchen.

Schlafzimmer

Im Kamin den Ring an der linken Eisenstange benutzen. Schlüssel aus der Deckenbeleuchtung nehmen und damit die Kiste öffnen und das Stück des Familiensiegels nehmen.

Kapelle

Den Weihrauchschwenker vom Altar nehmen. Aus dem hinteren Raum die Kerzen und die Bibel nehmen. Zurück zum Altar, wo man die Kerzen in den Ständer steckt, worauf man ein weiteres Siegelstück erhält.

Bibliothek

Mit der Drachenstatue reden (gut zuhören!).

Raum

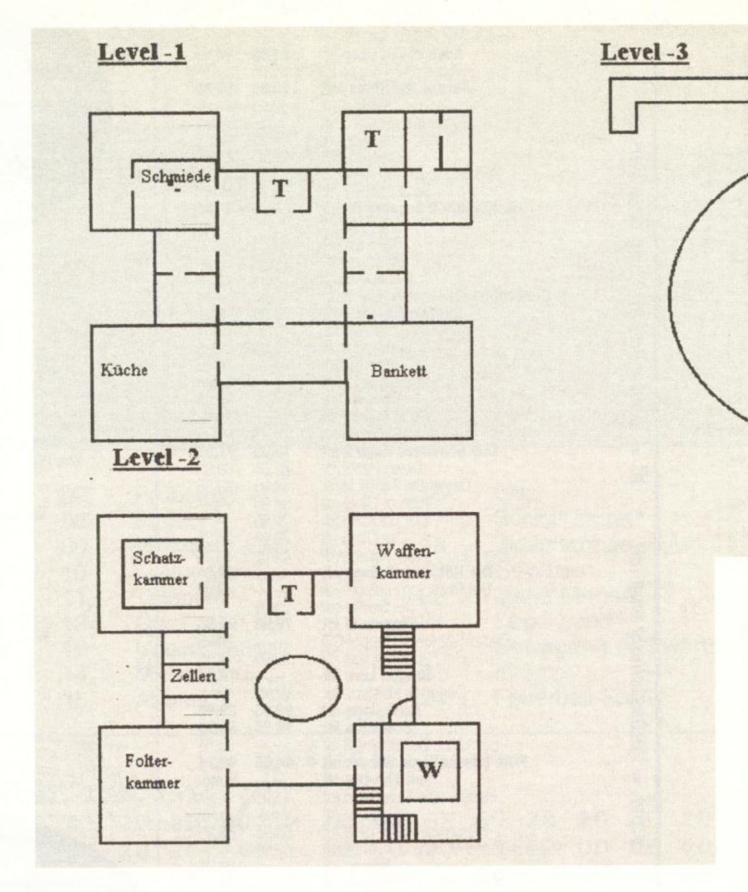
Dort nimmt man den Drachenanhänger von der Wand. Im Nebenraum zerbricht man die halbvolle Flasche mit der Waffe und findet einen versteinerten Augapfel.

Tisch und Kamin

Das vorher gefundene Schwert in das Schwert-und-Schild-Wappen einsetzen (da, wo eins fehlt, gell). Daraufhin erhält man das letzte Siegelstück.

Die Siegelstücke zusammensetzen und in die Tür im Keller einsetzen. Man befindet sich nun im Level -1.

Durch die linke Tür und den zerbrochenen Schlüssel vom Regal nehmen (Leiter benutzen). Nun zurück und durch die rechte Tür in den Hauptraum. Hinter der linken oberen Tür liegt ein Skelett, welches einen weiteren Augapfel bei sich hat. Den dritten Augapfel findet man unter einer Decke im Nebenraum. Nun noch einige Gegenstände aus den anderen Räumen nehmen.



Bankett

Das Brecheisen nehmen (hinten links).

Küche

Die Schöpfkelle vom Tisch nehmen.

Schmiede

Die Eisensäge und den Schmiedehammer einsammeln. Aus dem Nebenraum einen Sack Kohle holen.

Nun die Kohle in die Feuerstelle geben und mit Feuerstein und Schwefel entzünden. Jetzt nur noch den Blasebalg betätigen, und schon ist das Feuer heiß. Den zerbrochenen Schlüssel hineinlegen und ihn anschließend mit dem Schmiedehammer auf dem Amboß bearbeiten. Die Schöpfkelle im Wasserbecken füllen und sie über den Schlüssel gießen.

Mit diesem Schlüssel nun die verschlossene Tür im Hauptraum öffnen, und über die Treppe (T) hinunter ins Level -2.

Waffenkammer

Im zweiten Regal links neben der Tür findet man den vierten Augapfel.

Die vier Augäpfel werden nun in die zwei Totenschädel an den Wänden eingesetzt. Daraufhin senken sich die Vitrinen, und man kann den Schild, das Schwert, die Armbrust und den Schlüssel nehmen.

Folterkammer

Dort muß man zuerst den Pseudo-Ork töten und kann dann die Zange vom Tisch in der Ecke nehmen.

Schatzkammer

Hier liegt links auf der Kiste ein Bündel mit den Karten des Schlosses (später für den Teleport Zauber wichtig).

Zellen

Das Skelett aus der mittleren Zelle nehmen und auf das Skelett in der rechten Zelle benutzen. Nun auch noch die Bibel und den Weihrauchschwenker auf den Verblichenen anwenden. Jetzt das Skelett einmal anklicken, um es letztendlich zu befreien.

Wasserbecken (W)

Dort geht man hoch zum Becken, springt hinein und schnappt sich die Kurbel. Wieder herausklettern und zurück in den Hauptraum.

Dort benutzt man die Kurbel mit dem Drachenkopf (kleines Becken). Daraufhin verschwindet das Wasser im Becken (W), und man kann durch die Tür gehen.

Jetzt in Level -3 folgt man dem Weg bis zum Drachen. Diesen spricht man an und erhält ein Schlaf- und ein Zauberpulver. Zurück in die Halle im Erdgeschoß und durch den Eingang in den Schloßeingangsraum.

Dort betäubt man zuerst den Drachen mit dem Schlafpulver (ihn anschauen) und nimmt dann die Sphäre aus der Mitte des Raumes. Nun zurück ins Treppenhaus (T) im Erdgeschoß, wo man das Zauberpulver gegen die unsichtbare Wand, die den Weg nach oben versperrt, benutzt.

Die Treppe hoch in Level 1. Jetzt ist es an der Zeit, vier Metallkugeln zu finden. Sie befinden sich an den mit X markierten Stellen. Die erste liegt im zweiten Raum links (Holztreppe hoch) im Nachttisch. Die zweite im Raum mit der Steintreppe, links neben der Tür, in der Pflanze. Die dritte ist im Kinderzimmer, neben den Bauklötzen. Die letzte Metallkugel liegt im Bücherregal links neben der Tür im Arbeitszimmer. Dort befindet sich auch auf dem Balkon ein Steinzwerg, mit dem man zuerst spricht und ihn danach e[illegible] steckt.

Jetzt zum Drachenei, wo man das Gitter mit der Eisensäge öffnet. Als nächstes legt man die Sphäre ins Nest und benutzt dann die Zange mit ihr. Nun geht man mit dem Baby-Drachen zurück in Level -3 zum Drachen. Man spricht mit ihm, und gibt ihm anschließend den Steinzwerg. Daraufhin fliegt einen der Drache zur Spitze des Schlosses (nicht in den Karten). Dort findet man den Teleport-Zauberspruch und eine Flasche Blut. Man legt den Spruch ins Zauberbuch und teleportiert sich zurück in die Drachenhöhle (Level -3). Jetzt spricht man mit dem Drachen und geht in Level 1 (oder teleportieren).

Man geht in den Adler-Raum, holt den Zweig aus der Feuerstelle und entzündet ihn (Feuerstein auf Schwefel benutzen, dann Feuer auf Zweig).



Probleme bei Rollenspielen ?



Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure - und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

Abandoned Places 1 od. 2	Lands of Lore	*Neue Lösungen im Programm:*
Alone in The Dark 1 od. 2 *	Leisure Suit Larry 6 *	Death Gate *
Al - Qadim	Legacy	Dragon Lore *
Amberstar od. Ambermoon	Legend 1 od. 2	Dreamweb *
Beneath a steel sky *	Leg. of Kyrandia 1, 2 od. 3 *	Ecstatica *
Betrayal at Krondor	Lost in Time *	Heimdall 2 *
Companions of Xanth *	Might and Magic 3, 4 od. 5	Hell *
Darksun 1 od. 2	Monkey Island 1 od. 2 *	Höhlenwelt *
Day of the Tentakel *	Myst *	Little Big Adventure *
Dragonsphere *	Police Quest 3 od. 4 *	Menzoberranzan
Elder Scrolls: Arena	Quest for Glory 3 od. 4 *	Nietoom, Sage von *
Erben der Erde *	Return to Zork *	Noctropolis *
Eye of the Beholder 1, 2 od. 3	Ravenloft	Sternenschweif (DSA 2) 24.80 DM
Gabriel Knight *	Sam & Max *	Superheroleague of Hoboken *
Goblins 2 od. 3 *	Simon the Sorcerer *	Return to Ringworld *
Hexx	Space Quest 4 od. 5 *	Under a killing Moon *
Inca 2 *	Star Trek 1 od. 2 *	Universe *
Indiana Jones 3 od. 4 *	Ultima 7 od. 7 2. Teil	*Fordert unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Diese beeinhaltet weit über 100 Lösungen, Editoren usw.*
Innocent until caught *	Ultima 8	
Ishar 1, 2 od 3	Ultima Underworld 1 od. 2	
King's Quest 5, 6 od. 7 *	Wizardry 6 od. 7	

Preise für eine Lösung 20 bzw. 15 DM (*) plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse. Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller, Wilhemshavenerstr. 58, 10551 Berlin — Tel/Fax: 030/395 85 15

Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr. Sonst Anrufb.

NEU in Kornwestheim

SPOING

Unterhaltungssoftware
& Computer-Zubehör

PC - SNES - 3DO
Weitere Systeme auf Anfrage
Versand (+10DM) und Ladenverkauf

TEL / FAX : 07154 - 66 39

Torsten Lutz, Schubartstr.5, 70806 Kornwestheim, Mo-Fr 11-18, Sa 9-12

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294
Inh. Herbert Wirnshofer

hotline news 09674-8405 Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr !

Titel		Preis
1942-Pacific Air War	DA	83.90
Aces of the Deep	DV	82.90
Alien Legacy	DA	67.90
Armored Fist	DV	87.90
Battle Bugs	DV	67.90
Battle Isle 2	DV	71.90
Baulöwe	DV	81.90
▪ ***Black Hawk***	***DV***	***65.90***
Bundesliga M. Hattrick	DV	75.90
Burning Steel 2	DV	87.90
▪ ***Cannon Fodder 2***	***DA***	***64.90***
Chaos Engine	DA	51.90
Colonization	DV	89.90
▪ ***Crystal Caliburn***	***DV***	***69.90***
Das schwarze Auge 2	DV	72.90
- Speech Pack		38.90
Dawn Patrol	DA	74.90
Der Clou	DV	79.90
Desert Strike		67.90
Die Siedler	DV	71.90
▪ ***Disneys Aladdin***	***DA***	***65.90***
Doppelpass	DV	72.90
Dream Web	DV	76.90
▪ ***Earthsiege***	***DV***	***82.90***
Erben der Erde	DV	79.90
F14 Fleet Defender plus	DA	89.90
FIFA Soccer	DV	68.90
Front Page Baseball		81.90
Grandest Fleet		66.90
Hand of Fate/Kyrandia 2	DV	65.90
Hanse Deluxe	DV	42.90
Höhlenwelt-Saga	DV	87.90
▪ ***Hokum KA 50***	***DV***	***78.90***
Ishar 3	DV	64.90
▪ ***Journe Alien Logic***		***69.90***
▪ ***Jungle Strike***	***DA***	***74.90***
Kick off 3	DV	51.90
▪ ***König der Löwen***	***DA***	***65.90***
Lemmings 3	DA	59.90
- X-Mas Lemmings	DA	37.90
Lode Runner	DV	75.90
Lollypopp	DV	75.90
Lord of the Realm	DV	61.90
Lothar M. Super Soccer	DV	65.90
Mad News	DV	79.90
Master of Magic	DV	86.90
Metal + Lace		73.90
Micro Machines	DA	55.90
Nascar Racing	DV	77.90
▪ ***Panzer General***	***DA***	***77.90***
Pinball Fantasie	DA	59.90
Pizza Connection	DV	76.90
Police Quest 4	DV	67.90
▪ ***Powerdrive***	***DA***	***54.90***
Rise of the Robots SVGA	DV	72.90
Rüsselsheim	DV	65.90
Sam + Max	DV	85.90
Sensible World o. Soc.	DV	71.90
Sim City 2000	DV	82.90
Simon the Sorcerer	DV	82.90
Space Simulator	DV	112.90
SSN 21 Seawolf	DV	71.90
Star Treck 2	DV	79.90
Syndicate	DV	79.90
System Shock	DA	73.90
Themepark	DV	71.90
Tie Fighter	DV	92.90
- Defender of Empire	DV	38.90
Transport Tycoon	DV	89.90
Universe	DA	65.90
Wing Com. Armada	DV	64.90

Double Speed CD ROM

SONY	289.-
GOLDSTAR	249.-
MITSUMI Triple Speed	395.-
ROLAND SCD 15	449.-

Spiele auf CD-Rom:

Titel		Preis
Aces of the Deep	DV	82.90
▪ ***Alone in the Dark 2***	***DV***	***82.90***
Armored Fist	DV	87.90
Battle Isle 2	DV	77.90
- Erbe des Titan	DV	51.90
Bertelsmann Univ. 95		76.90
▪ Bioforge	DV	90.90
Burning Steel 2	DV	81.90
▪ ***Civili. + Colonization***	***DA***	***89.90***
Comanche incl. Miss	DV	69.90
▪ ***Commander Blood***	***DA***	***81.90***
▪ ***Combat Classic 3***	***DV***	***65.90***
Creature Shock	DV	94.90
▪ ***Cyberia***	***DA***	***89.90***
Cyberwar	DV	99.90
Cycle Mania	DA	75.90
▪ Dark Forces		a.A.
Das schwarze Auge 2	DV	77.90
Dawn Patrol	DV	82.90
Day of Tentacle	DV	91.90
Desert Strike		67.90
Doppelpass	DV	72.90
Dream Web	DV	75.90
▪ Dungeon Master 2		a.A.
Earthsiege	DV	82.90
Ecstatica	DA	81.90
Erben der Erde	DV	81.90
F14 Fleet Def. Gold		87.90
Fifa Soccer	DV	68.90
Gabriel Knights	DV	82.90
▪ ***Hell - A Cyberpunkt..***	***DA***	***91.90***
Hidden Below	DV	69.90
Höhlenwelt-Saga	DV	81.90
Inferno	DV	97.90
▪ ***Ishar 3***	***DV***	***85.90***
Jungle Strike		71.90
▪ ***Kingdoms of Germany***	***DV***	***63.90***
Kings Quest 7	DV	82.90
Kolumbus	DV	82.90
Kyrandia 3	DV	89.90
Lemmings 3	DA	63.90
- X-Mas Lemmings	DA	37.90
Little Big Adventure	DV	89.90
Lord of the Realm	DV	69.90
▪ ***Lost Eden***	***DA***	***94.90***
▪ ***Master of Orion - UFO***	***DA***	***68.90***
Mega Race	DA	47.90
Myst	DA	85.90
Nascar Racing	DA	84.90
NHL 95	DA	77.90
Noctropolis	DV	90.90
Novastorm	DA	76.90
Oldtimer	DV	81.90
Panzer General	DA	77.90
PGA Tour Golf	DA	91.90
Police Quest 4	DV	82.90
▪ ***Power Drive***	***DA***	***58.90***
Pinball Dreams Deluxe	DA	71.90
Privateer + Strike c.		83.90
Quarantine	DV	75.90
Ran Trainer	DV	87.90
▪ ***Ravenloft***	***DV***	***71.90***
Rebell Assault	DA	80.90
▪ ***Retribution***	***DA***	***67.90***
Rise of the Robots	DV	79.90
Sam + Max	DV	93.90
Sim City 2000	DV	89.90
Simon the Sorcerer	DV	82.90
Space Quest Antologie	DA	82.90
Star Treck 25th..	DA	66.90
Star T.Tech Manual		94.90
▪ ***Stonekeep***		***a.A.***
▪ ***Systeme Shock SVGA***	***DV***	***83.90***
Themepark	DV	73.90
Transport Tycoon	DV	89.90
Under a Killing Moon	DA	95.90
US Navi Fighter	DV	90.90
▪ ***Virtuoso***	***DA***	***92.90***
Warcraft	DA	75.90
Wing Commander 1+2		66.90
▪ ***Wing Commander 3***	***DV***	***99.90***
▪ ***Wings of Glory***	***DV***	***77.90***
▪ World Cup Golf	DV	74.90
X-Wing	DA	63.90

▪ aktuelle NEUHEITEN

kostenlose Komplett-Liste (System angeben) anfordern, incl. Lösungsheften ab 9.90 !!

Soundblaster Pro Value Edition	165.-
Soundblaster 16 Multi CD ASP	325.-
Soundblaster 16 Value Edition	205.-
Soundblaster AWE 32	499.-
Roland SCC-I	915.-
Roland SCD 10	359.-
Roland SCD 15	449.-
Gravis Ultrasound MAX	385.-
ORCHID Sound Wave 32 plus	399.-
ORCHID Wavebooster 2	189.-
Mitsumi FX300 Triplespeed *	310.-
Mitsumi Quattrospeed *	409.-
* Betrieb über Stecker f.zweite Festplatte - Kontrollerkarte	29.-
Goldstar GCD-R420 B	249.-
Sony CDU 33a-81	289.-
GRAVIS schwarz oder transp.	59.-
GRAVIS Gamepad	46.-
GRAVIS PRO	69.-
GRAVIS "Phönix"	255.-
Flight Stick Pro	143.-
Wingman Extrem	85.-
Thrustmaster F16 Flight	275.-
Yakumo Ergo Maus	29.-
Yakumo Maus	18.-
Logitech - Pilot seriell	54.-
Screenbeat Aktivboxen	43.-
Creativ Labs SBS 300	189.-

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig.

Stammkunden o. Vorauskasse	DM	5.90
Nachnahme zzgl. 3,- Zkgeb.	DM	8.90
Ausland (Vorauskasse)	DM	15.00

Neu: **24 - 48 Stunden** LIEFER - SERVICE *Komplettpreis!* **7.-**

MEGAPLAY

Bestell-Hotline: 040 / 721 13 97 Fax : 040 / 724 09 73

Versandpreislisten-Auszug

PC-Disk.

Titel		Preis
A-Train Classics	d	49,90
Aces of the Deep	d	79,90
Aladdin	d	69,90
Alone in t.Dark 2	d	89,90
Alien Legacy	a	69,90
Alien Olympics*	d	64,90
Archon Ultra	d	79,90
Armored Fist	a	84,90
Aufschwung Ost	d	69,90
Battle Isle 2	d	79,90
Battle Bugs	d	69,90
Battletoads*	a	64,90
Bazooka Sue*	d	84,90
Black Hawk	d	69,90
Bund.Man.Hattrick	d	79,90
Burning Steel 2	d	84,90
Cannon Fodder 2	a	64,90
Carrib.Desaster*	d	79,90
Chartbreaker*	d	69,90
Christ. Kolumbus	d	79,90
Civilization	d	89,90
-für Windows	e	89,90
Colonization	d	89,90
Comanche	d	84,90
-Data 2	d	54,90
Corridor 7	a	39,90
Cyclones*	a	79,90
Dangerous Streets*	a	49,90
Dark Legions	e	64,90
Das schw. Auge	d	74,90
Das schw. Auge 2	d	79,90
-Speech Pack	d	39,90
Dawn Patrol	d	84,90
Day of t.Tentacle	d	84,90
Death or Glory	d	84,90
Der Baulöwe	d	84,90
Der Clou	d	79,90
-die Profidiskette*	d	44,90
Der Planer	d	79,90
Project X	a	39,90
Quarantine	d	79,90
Quarter Pole	d	64,90
Quest f. Glory 4*	d	69,90
Quest f.Knowledge	d	74,90
Railr.Tycoon Del.	a	79,90
Ran Trainer	d	79,90
Ravenloft	d	79,90
Retribution	a	69,90
Reunion	e	69,90
Rise of the Robots	**a**	**59,90**
Sam & Max	d	84,90
Sensible Golf*	a	69,90
Sim Classics	d	69,90
Sim City 2000	d	84,90
-Data	e	34,90
Simon the Sorc.	d	84,90
Skyrealms of Jor.*	e	79,90
Software Manag.	d	79,90
Space Quest 5	d	69,90
Space Simulator	e	84,90
SSN 21 Seawolf	d	79,90
Star Crusader	d	79,90
-21 New Missions	d	44,90
Starlord	d	89,90
Star Trek 2	d	84,90
Star Wars Screens.	d	59,90
Strike Command.	a	84,90
-Speech	a	39,90
-Tactical Op.1	a	39,90
Stronghold	d	79,90
S.U.B*	d	69,90
Subwar 2050	d	89,90
-Mission Disk	d	49,90
Superfrog*	a	59,90
Syndicate	d	79,90
-Data	d	39,90
System Shock	d	79,90
Termin.Rampage	d	79,90

2 x in Hamburg !

Steinstraße 15
20095 Hamburg
(Nähe U-Bahnh. Mönckebergstr.)
Tel: 30 38 01 43

Bergedorfer Str.115
21029 Hamburg
(Nähe CCBergedorf)
Tel: 721 13 97

Ladenpreise variieren

Mo.-Fr. 10.30-18.30 Sa. 10.30- 14.00

Titel		Preis
Der Planer-Extra	d	39,90
Der Patrizier	d	84,90
Der Schatz i.Silb.	d	84,90
Die Siedler	d	79,90
Doppelpass	d	79,90
Durch die Wüste*	d	84,90
Earth Siege	d	84,90
Ecstatica	d	74,90
Elite 2	d	59,90
Elite 3*	d	79,90
F 14-Fleet Def.Plus	a	89,90
FIFA Int.Soccer	d	69,90
Fields of Glory	a	89,90
Flugsimulator 5	d	124,90
-N.Y.,Paris,Jap. je	e	49,90
-Designer	d	64,90
Formula 1 GP	a	39,90
F.P.S. Baseball	e	69,90
Gabriel Knights	d	69,90
Goblins 3	d	79,90
Hanse Deluxe	d	49,90
Harpoon 2	e	79,90
Hattrick*(Ikarion)	d	79,90
Hurra Deutschland	d	69,90
Indiana Jones 4	d	49,90
Indy Car Racing	d	79,90
-Racing Tracks	a	29,90
-Motor Speedway	a	29,90
Intern.Tennis Open	d	59,90
Jungle Strike*	e	74,90
KA 50 Hokum*	a	69,90
Kick Off 3	d	59,90
Kingd. of Germany	d	69,90
Lemmings 3	a	59,90
Links Kurse je	e	44,90
Lion King	a	69,90
Litil Devil	a	69,90
L.Matthäus Soccer	d	79,90
Lode Runner	a	69,90
Lords of the Realm	d	69,90
Mad News	d	79,90
-Extrablatt*	d	39,90
Master of Magic*	d	89,90
Menzoberranzan*	a	79,90
Metal Marines*	d	64,90
Micro Machines	a	64,90
NASCAR Racing	a	74,90
Oldtimer*	d	79,90
O.Rehagel Soccer*	d	69,90
Outpost	d	79,90
Overdrive*	a	39,90
Pacific Strike	a	59,90
-Speech	a	39,90
Panzer General*	**a**	**79,90**
Pinball Dreams 2	a	39,90
Pinball Illusions*	a	64,90
Pizza Connection	d	84,90
Privateer	a	84,90
-Speech	a	39,90
T.F.X.	a	79,90
T.Chaos Engine	a	54,90
The Grandest Fleet	a	69,90
The Horde	d	69,90
The Legacy	d	89,90
Theatre of Death	a	69,90
Theme Park	d	79,90
Tie Fighter	d	89,90
T. Elder Scrolls	e	69,90
Transport Tycoon	d	89,90
UFO	d	89,90
Ultima 7 Part 2	a	74,90
Ultima 8+Speech	d	69,90
Ult. Body Blows	a	59,90
Universe	d	69,90
Wake o.t.Ravager*	a	79,90
Wallstreet Man.	d	79,90
Warlords 2	e	79,90
-Scenario Builder	e	69,90
Wing Armada	a	74,90
Wings of Glory*	d	84,90
Wizardry 7	d	89,90
World Cup USA	d	69,90
X-Wing Collection	d	84,90
Zeppelin	d	79,90

Zubehör

CD-ROM	
Mitsumi FX 001 D	229,90
Soundkarten	
Gravis Ultra FX	379,90
Soundblaster 2.0	109,90
Soundblaster 16	209,90
-16 Multi CD	269,90
-16 ASP Multi CD	339,90
Wave Blaster	359,90
O.SoundWave 32	449,90
O.GameWave 32	229,90
O.Wavebooster 4	299,90
Joysticks	
CH Flightstick	84,90
CH Flightstick Pro	154,90
CH Virtual Pilot	169,90
Gravis Analog Pro	79,90
Gravis Game Pad	44,90
Gravis Phoenix	249,90
Disketten	
HD 3,5" form. 10St.	7,90

Erotik-CD's a.A.
z.B. Vivid-Sampler 19,90

CD-ROM

Titel		Preis
11th Hour*	**a**	**109,90**
1942-Pacif.Air War*	a	89,90
Aces of the Deep	d	84,90
Across the Rhine *	d	89,90
Alone in the Dark 2	d	84,90
Alone in the Dark 3	d	84,90
Armored Fist	e	74,90
Battle Bugs	d	79,90
Battle Isle 2	d	84,90
-Scenery	d	54,90
Bioforge*	d	89,90
Burning Steel 2	d	79,90
Civil-/+Colonization	d	89,90
Comanche+Data	d	94,90
Commander Blood	d	74,90
Creature Shock	d	89,90
Crime Patrol	e	89,90
Cyberia	**a**	**89,90**
Cyberwar	d	99,90
Cyclones*	a	79,90
Dark Forces*	a	89,90
Das schw. Auge 2	d	79,90
Dawn Patrol	d	84,90
Day of t.Tentacle	d	89,90
Der Planer	d	84,90
D. Höhlenw.-Saga	d	84,90
Die Sage v.Nietoom	d	49,90
Dragon Lore	d	74,90
Earth Siege	**d**	**84,90**
Ecstatica	**d**	**84,90**
Erben der Erde	d	79,90
Eye of Beh. 1-3	d	84,90
Falcon Gold	a	89,90
Fantasy Fest	e	79,90
F1 GP+D.L.Golf	a	69,90
F 14-Gold	a	89,90
FIFA Int.Soccer	d	89,90
Gabriel Knight	d	79,90
Goblins 3	d	94,90
Golden 10*	a	84,90
Gunship+Scenario	a	69,90
Hand of Fate	d	109,90
Hell	d	84,90
History Line	d	64,90
Hurra Deutschland	d	69,90
Inca 2	d	109,90
Indiana Jones 4	d	69,90
Inferno	d	99,90
Intern.Tennis Open	d	79,90
Iron Assault*	a	89,90
Jungle Strike*	e	74,90
Kick Off 3*	d	64,90
Kingdoms of Germ.	d	69,90
King`s Quest 7	d	84,90
Kyrandia 3	d	79,90
Larry 1-6	d	84,90
Little Big Adventu.	**d**	**89,90**

Händleranfragen erwünscht !

Titel		Preis
Lode Runner	d	79,90
Lucas Simulations	a	79,90
Lucas Adventures	a	99,90
Mad News*	d	84,90
Magic Carpet*	d	89,90
Master of Magic*	d	89,90
Menzoberranzan*	a	79,90
Megarace	a	49,90
Might & Mag.3-5	d	84,90
Myst	a	119,90
NASCAR Racing	a	79,90
NHL Hockey '95	a	79,90
Noctropolis*	a	89,90
Outpost	d	84,90
Panzer General*	**a**	**79,90**
PGA Tour Golf 486	a	89,90
Phantasmagoria*	d	84,90
Pinball Illusions*.	a	74,90
Police Quest 4*	d	79,90
Privateer+Str. Com.	a	84,90
Quarantine	d	79,90
Quest for Glory 4	a	79,90
Rebel Assault	d	84,90
Renegade*	a	79,90
Retribution	d	79,90
Rise of the Robots	a	79,90
Sam & Max	d	89,90
Simon t.Sorcerer	d	84,90
Space Quest 1-5	a	84,90
Syndicate Plus	d	89,90
System Shock	d	84,90
SSN 21 Seawolf	d	79,90
StarTrek: Next Gen*	d	a.A.
Subwar 2050	d	89,90
T.F.X.	a	89,90
Theme Park	d	79,90
Tie Fighter*	e	84,90
Tornado+Mission	a	89,90
Transport Tycoon	d	89,90
Ultima 7 Bundle	a	89,90
Ultima 8	d	84,90
Under a Kill.Moon	d	99,90
U.S.Navy Fighters	**d**	**89,90**
U.S.S.Ticonderoga*	a	79,90
Wing Armada	a	79,90
Wing Com. 1 & 2	a	69,90
Wing Commander 3	**d**	**99,90**
Wings of Glory	**d**	**79,90**
X-Wing	e	64,90
Zeppelin*	d	84,90

d = Spiel komplett in Deutsch a = Anleitung in Deutsch e = Spiel komplett in Englisch
* = Spiel war bei Drucklegung noch nicht lieferbar, evtl. inzw. veröffentlicht, Vorbestellung möglich

Versandkosten: Nachnahme 9,90 DM (+3,-DM Zahlkartengebühr), bei Vorkasse 6,90 DM ab einem Bestellwert von 250,-DM ohne Versandkosten ! Ausland nur Vorkasse zzgl. 18,- DM

Fordern Sie bitte unsere kostenlose Gesamtpreisliste an (liegt jeder Lieferung bei) !!

***MEGAPLAY* Versand-Service** — **Einfach anrufen und bestellen unter :**

Bergedorfer Str. 117, 21029 Hamburg (80)
Tel 040 / 721 13 97
Fax 040 / 724 09 73

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise in DM. Es gelten unsere AGB. Alte Preislisten verlieren Gültigkeit.

Den brennenden Zweig auf den Adler benutzen und in die nun am Boden entstandenen Löcher, die Metallkugeln stekken. Daraufhin erhält man die Adlerklaue.

Nun flugs die Steintreppe hoch, in Level 2.

Dort in den Raum mit den Töpfen, wo man sich den ohne Boden sucht und die Adlerklaue benutzt. Mit dem so erhaltenen Schlüssel geht man die Treppe hoch in Level 3.

Dort spricht man mit dem Magier. Danach legt man das Schwert, das Schild und die Armbrust in das Pentagramm am Boden. Nochmal mit dem Magier reden und über die Treppe (T) hoch in Level 4. Über die Leiter in Level 5, wo auf der Brüstung ein Rubin liegt, den wir mitnehmen.

Zurück zum Magier und ihm den Stein zeigen, woraufhin man die Landkarte erhält. Jetzt kann man sich zu den Schädelhöhlen teleportieren. Dort benutzt man den Rubin auf den Sarg (einsetzen). Nun die Rüstung und den Schild aus dem Sarg nehmen und anlegen. Zurück zum Magier teleportieren.

Wieder mit dem Magier sprechen, woraufhin man einen Becher mit einem Amulett (im Becher) erhält. Nun befolgt man die Anweisungen des Magiers und wirft im richtigen Moment, das Amulett auf den Schwarzen Ritter. Man erhält eine Drachenstatue, die man am besten sofort zerbricht und eine Kristallkugel.

Jetzt wieder hinunter in die Drachenhöhle (Level -3). Man holt aus dem Raum Sattel und Lanze. Zurück zum Drachen und ihm die Kristallkugel zeigen. Jetzt noch Sattel und Lanze mit ihm benutzen und man kann endlich zur Wahl der Drachenritter fliegen und sich sein Erbe abholen.

(Die Stimmen der Ritter reichen aus, um das Spiel zu beenden!). Viel Spaß beim Nachspielen.

Universe

Andrea Dreisbach aus Kleve beglückt uns mit einer Lösung von Core-Designs Raumabenteuer.

Bruchlandung

Tja, das hätte sich Boris in seinen kühnsten Träumen nicht vorstellen können. Eigentlich sollte er seinem Onkel nur einen Brief von seiner Mutter bringen. Ja, ja, wenn er doch die Finger von Dingen gelassen hätte, von denen er keine Ahnung hat. Aber was soll's, diese komische Maschine, die sich als Zeitteleporter entpuppt hat, hat nun einmal seine Neugier geweckt. Also, nun heißt es, das Beste daraus machen. Boris, auf einem Asteroiden gelandet, läuft erst einmal die Versorgungsleitung entlang und springt auf einen Planeten herunter. Hier latscht er in der Umgebung herum, bis er eine Metallstange und eine Platine findet. Um nun wieder auf das Plateau zurückzukommen, springt er auf den sich drehenden Asteroiden und wartet, bis dieser sich der Versorgungsleitung nähert.

Schwupps, ein gewaltiger Sprung, und Boris ist wieder auf dem Plateau angelangt, wo er sich dem großen Satelliten zuwendet. Hier steckt er die Metallstange in den Deckel und öffnet so das Kontrollpult. Um das Pult benutzen zu können, setzt er die Platine ein. So, jetzt geht's! Er wählt auf dem Bildschirm die Option "Kanal verbinden" und "Gavric Homeworld". Noch einmal benutzt er das Pult und kontrolliert, ob die Filter bei Gavric auf "aus" stehen (wenn nicht, noch einmal anwählen). Prima, jetzt ist die Verbindung zu Gavric ausgefahren und Boris begibt sich dorthin. Hier stellt er sich neben den rechten Ventilationsschacht und zieht an ihm. Er klettert hinein und findet sich auf dem anfänglichen Asteroiden wieder. Mit ihm füllt er aus dem Kanal noch eine Menge Krams heraus, aus dem er sich ein Stück Spiegel herauspickt. Auf bekanntem Weg geht er jetzt zurück zu Gavric. Hier weiter nach Norden, wo er sich vor einer lasergesicherten Tür wiederfindet. Auf diese wirft er das Spiegelstück und legt somit die Laser lahm. Am Fenster erscheint daraufhin ein Mann, der ihn zu einer gewissen Silphinaa schickt. Wer auch immer das sein mag, Boris will sie besuchen! Er begibt sich zu dem Haus im Norden, benutzt die Gegensprechanlage und wird schließlich eingelassen. Boris erklärt Silphinaa, daß er keine Ahnung habe, wo er sich befände und erzählt seine Geschichte. Sie gibt ihm einige Informationen und einen Ausweis. Als schließlich die Roboter vor der Tür stehen, um ihn gefangenzunehmen, schickt ihn Silphinaa durch eine Tür nach oben. Diese greift er mit der Metallstange an, geht hindurch und landet in einem Wohnraum. Hier öffnet er den Kleiderschrank und zieht den darin befindlichen Anzug an. Den Computerarm benutzt er auf die Konsole über dem Bett, dann die Konsole selbst und stellt dort die Fensteroption auf "auf". Schnell springt er aus dem Fenster und benutzt den Computerarm auf das dort stehende Auto. Klick, und es scheint startbereit.

Autofahrt

Er springt in das Auto, steckt die Keycard links in die Konsole, benutzt rechts das Antidiebstahls-Keypad, gibt die Nummer 87764 ein und, wrumm, los kann's gehen! Nach kurzer Fahrt taucht vor ihm ein anderes Gefährt auf, mit einem Typen namens Snorglat an Bord. Dieser möchte natürlich wissen, ob Boris Freund oder Feind ist. Dieses macht Boris ihm schnell klar (Antworten 1, 1), und die Fahrt kann weiter gehen. Er aktiviert die mittlere Konsole und wählt die Option "Kurs navigieren". Dort stellt er die Position des Planeten Balkamos 7 fest und gibt dessen Kurs ein (Kurs nehme-Icon). Er wählt die Optionen "Auf Planet niedergehen" und "Quadrant festlegen". Er bestimmt den nordöstlichen Quadranten, landet und wandert frohen Mutes Richtung Norden. Hier hebt er einen Droiden auf, geht zurück und weiter nach Süden, wo er einen Kanister findet. Droiden und Kanister verbindet er miteinander. Nach einer kleinen Wanderung steht er vor seinem Auto, auf dem sich einige Außerirdische tummeln (Fragt sich nur, wer hier der Außerirdische ist!). Er benutzt den Droiden auf einen der Typen und springt in sein nun wieder belagerungsfreies Auto. Er wählt die Option "Planeten verlassen", dann "Kurs navigieren" und nimmt Kurs auf Jor-Slev 4. "Auf Planet niedergehen", "Quadranten festlegen". Diesmal ist es der nordwestliche. Nach einem kleinen Gang nach Osten findet er einen Stein, den er auf den Außerirdischen wirft. Jetzt benutzt er den Droiden auf den Blob, der sich, vervielfältigt, nun in seiner Tasche befindet. Zurück geht's ins Auto und zu einem anderen Quadranten desselben Planeten. Diesmal fällt die Wahl auf den südöstlichen. Hier geht Boris westlich, bis er auf einen Außerirdischen trifft. Mit diesem plauscht er solange, bis er die Möglichkeit hat, ihm Blobs anzubieten. Dieses tut er dann auch sofort und erhält dafür Carvite. Zurück zum Auto und in bekannter Manier Kurs nehmen auf Pfenellop. Unterwegs trifft Boris wieder auf Snorglat, dem er das Carvite anbietet. Er nimmt es gerne an und verspricht, Boris zur Wheel World zu bringen. Mit ein bißchen Fingerspitzengefühl (und den beiden Maustasten) gelingt es Boris schließlich, an Snorglat's Gefährt anzudocken. In Wheel-World angekommen, folgt ein kleiner Plausch mit Snorglat, der Boris dann lahmlegt und sich das Carvite nimmt.

Was soll's! Boris springt wieder in sein Auto, nimmt Kurs auf Landing Bay (Ref. 40 e). Dort angekommen, trifft er auf einen Arbeiterdroiden, den er ein Stück zur Seite schiebt. Er schnappt sich das vorher unter diesem gelegen Kabel und springt wieder in sein Auto (ein Raus und Rein ist das hier!). Jetzt nimmt er Kurs auf Landing Bay (Ref. 1 h) und geht durch das im Osten befindliche Portal. Weiter geht's, bis er zu einem Automaten kommt. In diesen steckt er seinen Ausweis und wählt "Order". Schwuppdiewupp ist Boris nun im Besitz von synthetischem Carvite. Er geht weiter nach Westen und betritt eine Bar. Er wendet sich dem allein sitzenden Typen zu und unterhält sich ein wenig mit ihm (2,2,2). Hiernach kauft er sich eine Flasche Gh'Narhl-Brandy. Diesen verbindet er mit dem Carvite. Ob der Typ wohl noch ein wenig mehr zu erzählen hat? Boris versucht es und spricht den Kerl noch einmal an. Ein Schlückchen gefällig? Der Typ trinkt ein wenig von dem Brandy und fällt in Tiefschlaf.

Sehr gut! Boris schnappt sich schnell das Abzeichen und verläßt die Bar. In südlicher Richtung gelangt er an eine Art Kriegsschauplatz, wo Healer von Jet-Packern angegriffen werden. Er unterhält sich ein wenig (3,3) und folgt dann den Jet-Packern. (Es folgt eine kleine Kampfeinlage.) Nach erfolgreicher Aktion unterhält er sich mit einem verletzten Jet-Packer (1,2,1). Diese hat die Bereicherung von Boris' Inventar mit einer Healer-Hand zufolge. Eine kurze Wanderung (ost, nord, ost) und Boris trifft auf einen Healer, mit dem er sich kurz unterhält. Er folgt diesem und wird kurz darauf vom Baron und seinen Droiden angegriffen. Boris saust davon zu einem Aufzug. Auf diesen stellt er sich, fährt ein Stück runter und gleich wieder rauf. Sch....!

Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe



SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Konkordiastr. 61 - 40219 Düsseldorf

Telefon: 0211/30 45 45 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/39 10 10 (24 h)

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, OEM = CD ohne aufwendige Verpackung

Strategie

IBM DISKETTE:

Titel	Preis
5th Fleet US	119.00
Aid to Camp US	109.00
Battle of Brittain US	104.00
American Civil War I - III US	74.00
Carriers at War II US (SSG)	99.00
Genghis Khan II US	99.00
Global Domination US	94.00
Grandest Fleet US	99.00
Harpoon Challenger Pack (enthält Harpoon I, 2 Battlesets & Harpoon-Battlebook) US	79.00
Harpoon II US	99.00
Harpoon II Battleset II US	**69.00**
Panzer General US	99.00
Patton Strikes Back US	49.00
Perfect General Bundle (Perfect General & 2 Datadisks) US	**99.00**
Point of Attack US	69.00
Romance 3 Kingd. III US	99.00
Tigers on the Prowl US	119.00
Walls of Rome US	39,00
Warlords II US	99.00
Warlords II Scen. Builder US	89.00
White Death US	49.00
World War II - S. Pacific US	89.00

TOP-KNÜLLER!

SSI Award Winning Wargames
Sammlung mit vier SSI-Topspielen: Carrier Strike, Clash of Steel, War in Russia und Pacific War. Alle Spiele einzeln nicht mehr erhältlich. Disk oder CD-ROM nur 119.00

IBM CD-ROM

Titel	Preis
High Command US	69.00
Gettysburg US	119.00
Great Naval Battles II US	**59,00**
Grandest Fleet US	99.00
Normandy- Crusade US	89.00

Rollenspiel&Adventure

IBM DISKETTE

Titel	Preis
Al Quadim US	89.00
Campain Cartographer EV	119.00
Cobra Mission US	109.00
Dungeon Designer EV	49.00
Gateway II - Homeworld US	49.00
Knights of Xent. Upgrade US	12.50
Lord of the Rings - Bundle (Lord of the Rings I & II) US	69.00
Metal & Lace US	84.00
Metal & Lace Upgrade US	12.00
Red Crystal US	99.00
Star Flight II US	49.00
Spaceward Ho! US	39,00
Unlimited Adventures DV	69,00

TOP-KNÜLLER

Battletech Pak
Für jeden Battletechfreak ein Angebot der Spitzenklasse: Alle drei bisher erschienen Battletech Computerspiele in einer Box. Diskette oder CD-ROM US -Import nur 79,00

Gold Box
Die großartige Forgotten Realms-Saga von SSI in einer Box. Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance und Secret of the Silverblades. Original US-Version! 3.5"-Diskette nur 69.00

Gold Box II
Alle drei Teile der Krynn-Trilogie von SSI: Champions of Krynn, Death Knights of Krynn und Dark Queen of Krynn. Original US-Version. 3.5"-Diskette nur 69.00

Gold Box III
Und wie gibt es eine attraktive neue SSI-Sammlung! Gateway, Treasures und Pools of Darkness. US-Vers. Disc oder CD-ROM je 69,00.

Ultramegagoldbox
Kaum zu glauben, aber wahr: Alle drei oben genannten SSI Sammlungen in einer Box. 9 Spiele !!! US-Version, CD-ROM nur109,00

Das Schwarze Auge

Titel	Preis
Schicksalsklinge CD-ROM	99.95
Schicksalsklinge Lösung	24.95
Schicksalsklinge Audio-CD	24.95
Sternenschweif Lösung	24.95

DSA-Tools - Die Spielleiterhilfe für das Schwarze Auge. Charaktergenerierung, Kampfsimulator, Datensammlungen und vieles mehr. Für Windows. 69.95

Ultima I - VI CD-ROM
Die ersten sechs Teile des Rollenspielklassikers von Origin auf einer CD. US-Version! nur 99.00

IBM CD-ROM

Titel	Preis
AD&D Fantasy Fest US	109.00
Alien Logic US	109.00
Betrayal at Krondor US	79.00
Dragon´s Lair US	109.00
Gabriel Knight US OEM	59.00
Horde US	129.00
Inca US OEM	39.00
Indiana Jones IV US OEM	79.00
Ishar II DA	49.00
Knights of Xenthar US	109.00
Lost in Time US	69.00
Menzoberranzan US	119.00
Psychotron US	109,00

TOP-KNÜLLER!

Electronic Arts Top Ten Pack
Zehn Supergames auf CD-ROM, u. a. Chuck Yeager, Wing Commander II, Ultima VII, PGA-Tour Golf, Ultrabots, Seal Team u. v. m. US-Version! nur 109.00

The Goldtree Engine
Universelle Spielleiterhilfe für alle Rollenspiele. Liebevoll ausgearbeitete Fantasy-Stadt mit vielen Zufallsbegegnungen 3.5"-Diskette. US-Version!

Titel	Preis
Goldtree Engine	109.00
Zusatzdisk: The Outer City	69.00
Zusatzdisk: Dark Tower	49.00
Zusatzdisk: Characters	34.00
Zusatzdisk: Buildings	34.00

Lösungshilfen/Bücher

Titel	Preis
Falcon, Of. Combat Book US	42.00
Great War Planes (Red Baron, Aces of the Pacific) US	48.00
Harpoon II US	39.00
Lucasart Air Comb. Strat.US	39.00
Might&Magic Comp. US	39.00
Outpost US	39.00
Pacific Strike US	27,00
Questbusters US	29.80
Seawolf US	39.00
Sim City 2000 US	39.00
Tie Fighter Strategy US	39.00

Simulation

IBM DISKETTE

Titel	Preis
Aces of the Deep US	119.00
Air Combat Classics (Battlehawks 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons o. t. Luftw.) US	79.00
Formula 1 Grand Prix DA	49.00
Star Crusader US	89.00
Pirates Gold DA	59.00
TFX DA	79,00

IBM CD-ROM

Titel	Preis
Aviator US	99.00
Falcon Gold US	119.00
Formula 1 Grand Prix DA	49.00
Rebel Assault dt. Untertitel	99.00
Shuttle US	49.00
Subwar 2050 DA	109.00
Syndicate DV	109.00
Tornado	

MOUSEPADS

Star Trek:

Titel	Preis
Alter Ego	29,80
Bird of Prey	29.80
Classic Enterprise	29.80
Deep Space 9	29,80
Next Generation Enterprise	29.80
Next Generation Crew	29.80
Kirk mit Tribbles	29.80
Classic Enterprise groß	34.80

Star Wars:

Titel	Preis
Luke & Leia	29.80
Darth Vader	29.80
Yoda	29.80
Rebel Assault	29.80
Millenium Falcon	29.80

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 8.00), Vorausscheck (+ DM 5.50) oder Einzugsermächtigung (+ DM 5.50)

Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop	Fantastic Shop Classic	Fantastic Shop	Fantastic Shop
Graf-Adolf-Str. 41	Konkordiastr. 61	Mörgensstr. 4	Habsburgerring 18-20
40210 Düsseldorf	40219 Düsseldorf	52064 Aachen	(Rudolfpl.)-50672 Köln

Lemmings 3

Martin Wagner aus Berchtesgaden hat sich mit *Lemmings 3* beschäftigt. Verändert Euer Savegame wie in der Abbildung angegeben. Die Stellen "14 14" entsprechen den drei Stämmen (grün, blau, rot) von oben nach unten und der dazugehörigen Skala der erreichbaren Levels im Load-Save-Menü. Die "63" ist der Wert für die verfügbaren Lemminge in den einzelnen Levels (je 99). Wenn Ihr dann das editierte Savegame ladet, könnt Ihr auf der Karte alle enthaltenen Lemmings-3-Levels frei anwählen. Ihr habt dann so viele Lemminge, wie Ihr anfangs eingegeben habt. Also maximal 99 kleine Quälgeister, die in den Tod rennen wollen und von Euch hoffentlich gerettet werden.

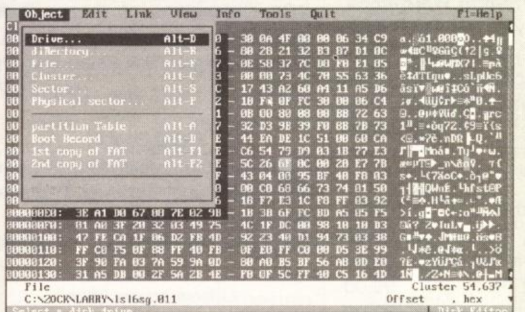


Kippen Eure Helden schon nach der ersten Runde aus den Socken, oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Mit POWER PLAY kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Spielstände manipuliert.

```
Text-Betrachter: A:\savegl.dat              Sp 0                135 Byte         10
00000  01 6D 61 64 ° 64 69 6E 00 ° 00 00 00 00 ° 00 00 00 00   maddin........
00010  00 00 00 00 ° 00 00 00 00 ° 00 00 00 00 ° 00 00 00 00   ..............
00020  00 00 00 00 ° 00 00 00 00 ° 00 00 14 14 ° 63 63 63 63   ..........cccc
00030  63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 63 63 63   cccccccccccccc
00040  63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 14 14 63 ° 63 63 63 63   cccccccccccccc
00050  63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 63 63 63   cccccccccccccc
00060  63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 14 14 63 63 ° 63 63 63 63   cccccccccccccc
00070  63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 63 63 63 ° 63 63 63 63   cccccccccccccc
00080  63 63 63 63 ° 63 63 63                                  ccccccc
```

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand, und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im allgemeinen werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Position oder wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimal-Position beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden (Angabe: relativer Sektor, Editor: Norton Diskedit) oder Ihr müßt die Angabe der Hexposition in relative Sektoren umwandeln (Angabe: totale Hex-Position, Editor: PC Tools). Bei letzterem sollte bemerkt werden, daß jeder Sektor aus 200 Hex/512-Dezimalstellen besteht. Ist die absolute Adresse (Offset), die Ihr sucht, also 25B0 Hex/9648 Dez, teilt Ihr 9648 (den Dezimalwert) durch 512 und erhaltet einen Wert um 18,8. Euer relativer Sektor ist also Sektor 18 (vorausgesetzt, der erste ist Sektor 0) und das Byte befindet sich irgendwo im hinteren Bereich (da ,8). Nun schaut Ihr Euch den Hexwert noch einmal an (25B0) und wißt, da alle 200 Hex-Stellen ein neuer Sektor beginnt, daß der Sektor bei absolut 2400 Hex anfängt und bei 2600 Hex endet (beide Werte sind die nächstgeringere / nächsthöhere Sektorgrenze). Da die Werte zwischen den Grenzen bei relativer Sektorangabe von 0000 bis 01FF durchnumeriert sind, liegt absolut 2400 Hex bei 0000, 2500 Hex bei 0100 Hex und 2600 Hex bei 0200 Hex im relativen Sektor 18 Dez. 25B0 befindet sich also bei 01B0 Hex im relativen Sektor 18 Dez. *kn*



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr

Oldtimer

Frank Diedrich aus Uetze hat sich genauer mit Ma Designs Autobauer beschäftigt und beseitigt Eure Geldprobleme: Lediglich die Datei \Oldtimer\Gfx\game?.gam editieren und zurücklehnen.

Das ? steht für die Position der verschiedenen Spielstände. Die folgenden Speicherpositionen können mit einem Hexeditor verändert werden:

für Spieler 1:
Datei-Offset: 410
Hex: 19A(x3)
00000190: 00 00 00 00 00 00 00 00 - x1 x2 x3 00 0A 00 00 00

für Spieler 2:
Datei-Offset: 1334
Hex: 536(x3)
00000530: 00 00 00 00 x1 x2 x3 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00

Die Positionen x1, x2, x3 sind für das verfügbare Geld im Spiel verantwortlich. Die Position x3 stellt den höchsten Zähler dar.



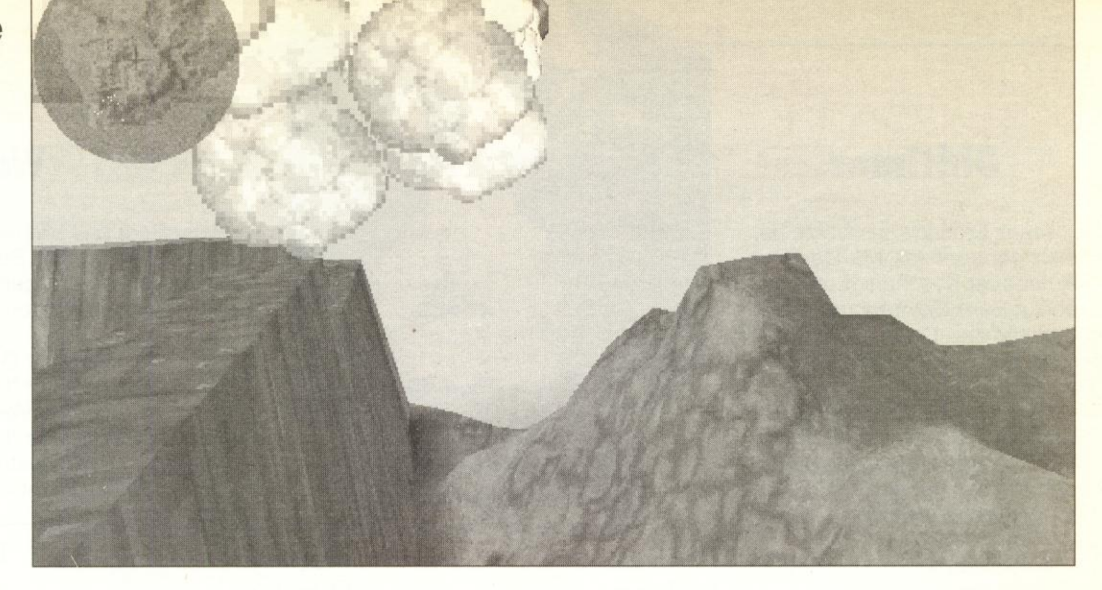
Warcraft

Peter Boor und Michael Brenner aus Bratislava haben sich genauer mit den Spielständen von Interplay's *Warcraft* beschäftigt. In der Abbildung sind die Offsets für folgende Eigenschaften festgehalten:

a) Werte für Gold und Lumber
b) Werte für "Harvested Gold" und "Harvested Lumber"
c) Werte für "Units Trained" und "Units destroyed"
d) Der Levelscore

SaveX.sav Thing	PLAYER Offset	ENEMY Offset
Gold	0606-0609	060A-060D
Lumber	061A-061D	061E-0621
Units destroyed	1176, 1194	1174, 1192
Structures destroyed	118A, 119C	1188, 119A
Gold harvested	11A6-11A9	11AA-11AD
Lumber harvested	11BA-11BD	11BE-11C1
Level Score	121A-121D	---

Gold und Lumber: Optimal auf 'FF FF 0F' setzen (1047000 decimal), Score auf max. cca. 20000 decimal, andere Werte auf 'FF FF' setzen (65535 decimal).



Magic Carpet

Eine Hexerei zum "Spiel des Jahres" gefällig? Kein Problem mit einem Hex-Editor: Ersetzt die in der Abbildung in numerischer Reihenfolge unterlegten Ziffern in Eurem Spielstand durch eine 01 statt der 00 und schon verfügt Ihr über alle Zaubersprüche. Leider können diese erst angewendet werden, wenn Euer Schloß eine bestimmte Größe hat und genug Mana-Reserven zur Verfügung stehen.

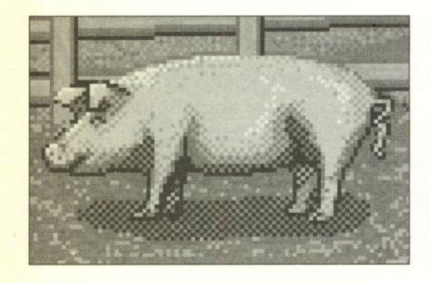
Der erste Spruch beginnt bei Offset 104, Hex 68:

Nr.	Spruch
01	Feuerball
02	Herz
03	Bewegung vorwärts
04	Besitz
05	Schild
06	Auge
07	Erdbeben
08	Meteor
09	Vulkan
10	Krater
11	Teleport
12	Duell
13	Unsichtbarkeit
14	Mana-Klau
15	Abprall
16	Blitz
17	Schloß bauen
18	Skelettarmee
19	Gewitter
20	Mana-Magnet
21	Feuerwand
22	Bewegung rückwärts
23	Inferno
24	Feuerball-Salve

Um eine bestimmte Mission anzuwählen, wird ebenfalls ein Hex-Editor herangezogen. An dem Datei Offset 100, Hex 64 steht der derzeitig anliegende Level. 08 ist dabei der Anfangslevel, alle weiteren 50 können ausprobiert werden (Sicherheitskopie anlegen!).

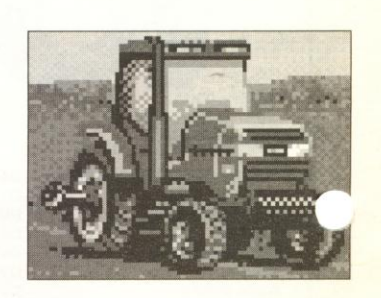
```
Cluster 17,366, Sektor 139,351
00000000: 04 00 00 00 41 2D 2D 00 - 20 4F 6E 65 20 20 20 20   ....A--. One
00000010: 20 20 20 20 20 20 20 20 - 00 00 00 00 00 00 00 00           ........
00000020: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00000030: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00000040: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00000050: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 01 00 28 01 01 00 00   ............(...
00000060: 00 00 00 20 08 00 00 00 - 01 00 00 01 00 00 00 00   ... ............
00000070: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 01 00 00 00 00 00 00 00   ................
00000080: 00 02 00 01 00 28 01 01 - 00 00 00 00 00 20 00 00   .....(....... .
```

Sim Farm



Wer in Maxis' Landwirtschaftssimulation noch nicht den ultimativen Agrarsuperwirt simuliert hat, sollte sich den umweltfreundlichen Tip von Ronald Hroch aus Heidgraben zu Herzen nehmen.

Nehmt Euch einfach einen Spielstand und verändert die Bytes 0216E5 bis 0216E7 auf FF, wie in der Abbildung dargestellt, und schon gibt es keine Probleme mehr mit neuen Traktoren oder Mähdreschern.



```
021660  3C 10 40 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   <·@.............
021670  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
021680  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
021690  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
0216A0  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
0216B0  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
0216C0  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
0216D0  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
0216E0  06 00 05 00  FF FF FF 00  00 00 00 00  00 03 00 01   ................
0216F0  00 00 00 CA  07 03 00 64  0A 64 0A 00  00 00 00 00   ........d·d.....
021700  00 00 00 00  00 00 00 30  00 28 00 00  00 04 00 00   .......0·(......
021710  04 00 00 00  02 01 00 00  02 01 00 01  01 00 10 00   ................
021720  40 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 01   @...............
021730  01 01 01 01  00 00 00 00  01 01 01 01  C0 12 00 00   ................
021740  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
021750  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
021760  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
021770  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
021780  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00   ................
```

Panzer General

Wollen Eure Vorgesetzten nicht so, wie Ihr wollt? Hapert's an Prestige? Kein Problem mit dem Trick von Thomas Lichtenberger aus Wiefelstede. Startet den Campaign- oder Szenario-Modus und speichert sofort ab. Sucht im Spielstand nach dem Wert E4 00 und ändert beide Stellen auf FF um. Nun solltet Ihr keine Prestige-Probleme mehr haben.

Master of Magic

Wem es an Gold oder Mana fehlt, der sollte sich die Hexerei von Michael Müller aus Duderstadt zu Herzen nehmen.

In den Spielständen ändert Ihr folgende Bytes (hier in relativen Sektoren und dezimal angegeben):

Gold	Sektor 6 Bytes 318 und 319
Mana	Sektor 6 Bytes 68 und 69

Der größte einsetzbare Wert beträgt 30 75 (30000).

Hell on Earth

Wer nur noch im Nightmare-Fieber lebt und wen die Nichtfunktion der Cheats nervt, der möge sich den Zusatz zur Hexerei aus *POWER PLAY 1/95* genauer anschauen. Yee Karn Tan aus Leipzig hat sich genauer mit den Spielständen befaßt und herausgeknobelt, wie Ihr den God-Mode trotzdem aktivieren könnt.

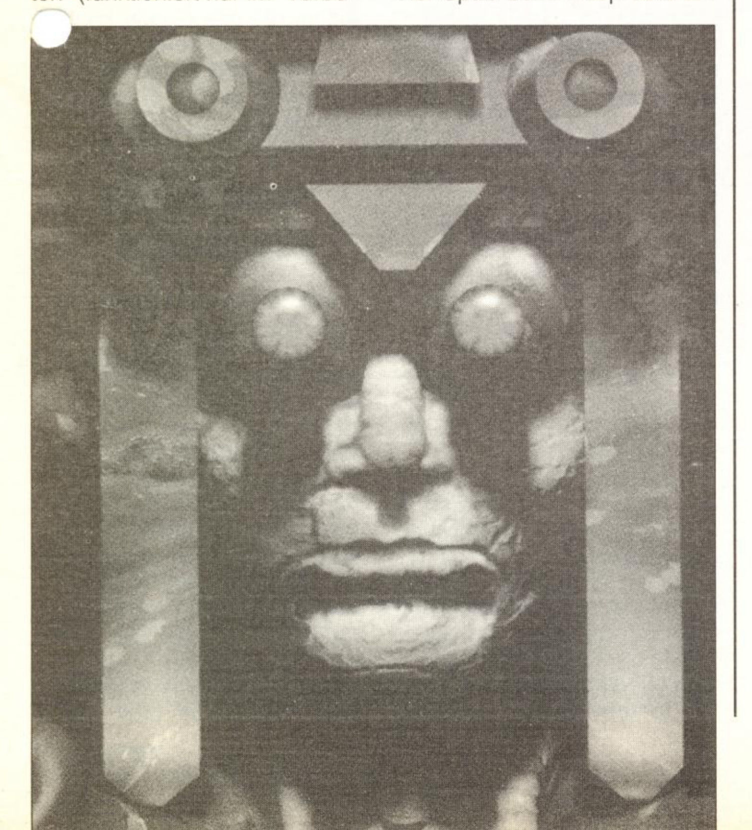
Im Spielstand sieht folgende Zeile so aus:
000000F0: 00 00 00 00 00 00 00,00 - 00 00 ...

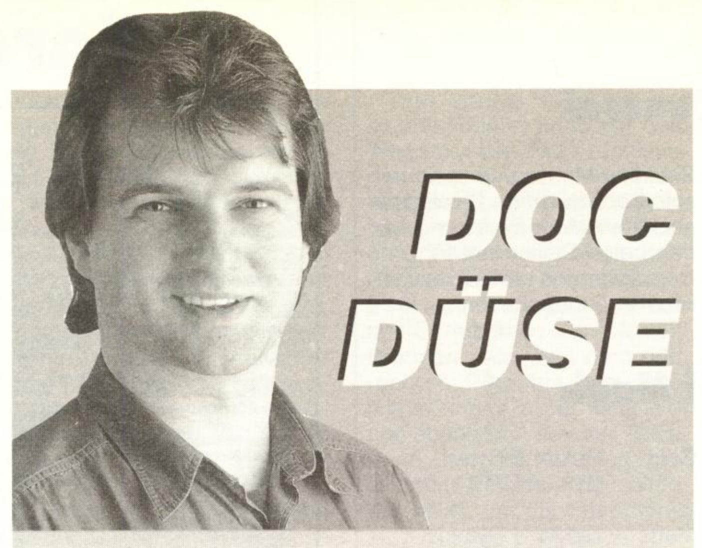
Nach dem Editieren sollte sie so aussehen:
000000F0: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 02 00 ...

Und schon seid Ihr wieder unverwundbar.

System Shock

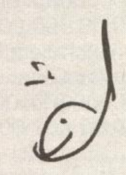
Alexander Thulcke aus Luzern sandte uns einen kleinen, aber feinen Trick zum Scifi-Epos aus dem Hause Looking Glass. Schaltet einfach "Gleiten" (funktioniert nur im "Turbosystem V2") ein und wieder aus und schon erscheint eine Meldung, daß der Energieverbrauch um sagenhafte 100 JPM (oder null) gesunken ist. Viel Spaß beim Ausprobieren!





Ein Thema war in den vergangenen drei Monaten in der Computerbranche dominierend: Der Ungenauigkeits-Fehler in der FPU des Pentium-Prozessors. Zum Glück hat sich Intel bereiterklärt, alle Pentium-CPUs in fehlerfreie Versionen umzutauschen (Hotline: 0130/818921). Durch den Ansturm der PC-Besitzer dürften Wartezeiten auf die neue CPU unvermeidlich sein. Allerdings ist das für uns Spieler meistens uninteressant, denn nur die wenigsten Spiele nutzen überhaupt einen mathematischen Coprozessor. Dieser ist beim Pentium zwar besonders schnell, im Gegensatz zu der sogenannten Integer-Arithmetik aber immer noch schnarchend langsam. Mit Ausnahme von Flugsimulatoren nutzt keine Software die Fähigkeiten der FPU. Bevor man also seinen Pentium-Chip einschickt oder austauschen läßt, und dann womöglich eine Weile ganz ohne PC dasitzt, sollte man ruhig ein Weilchen abwarten.

Euer Henrik.



Plädoyer für OS/2

Mit großem Interesse habe ich den Leserbrief von Shenja Jeworek in der Januar-Ausgabe 1995 gelesen. Meiner Ansicht nach sind gerichtliche Schritte gegen Hard- oder Softwarehersteller wegen mangelhafter Produkte unnötig, da nach deutschem Recht nicht nur der Hersteller, sondern auch der Händler haftet. Sollte also einmal ein neues Spiel oder eine neue Soundkarte den Dienst versagen, nicht verzagen, gleich den Händler fragen (netter Reim, stimmt's, oder hab ich recht). Funktioniert auch dann noch etwas nicht, sollte man die gekaufte Sache gleich wieder zurückbringen und das Geld zurückverlangen (dies funktioniert natürlich am besten in der Hauptgeschäftszeit, da der Händler wenig Wert darauf legen wird, daß auch die restliche Kundschaft erfährt, daß die brandneue Soundkarte einen Hardwarefehler hat). Kommt es häufiger zu solchen Reklamationen, wird der Händler das Produkt früher oder später aus dem Regal nehmen.

Viele Leute scheinen der Ansicht zu sein, daß der PC der Spielecomputer schlechthin ist. Sich einen PC nur für Spiele zu kaufen, ist meiner Ansicht nach aber Verschwendung, der PC war und ist in erster Linie ein Rechner für den professionellen Einsatz, erfordert also auch einen erfahrenen Benutzer. Wer Wert auf leichte Bedienung legt, ist mit einem alternativen Betriebssystem wie dem neuen OS/2 Warp sicher besser bedient. Im Zeitalter von 64-Bit (Intel Pentium) sollte ein 8-Bit-Betriebssystem wie MS-DOS eigentlich kein Thema mehr sein. Da Windows kein Betriebssystem ist, sondern nur eine Benutzeroberfläche darstellt, wird die Systemleistung durch MS-DOS negativ beeinflußt. Von einem 10 Jahre alten Betriebssystem kann man natürlich keine Wunder und schon gar keine Anwenderfreundlichkeit erwarten. Im Gegensatz zum Macintosh-Betriebssystem wurde MS-DOS nur für simple Büroanwendungen wie Textverarbeitung (ohne TrueType-Schriftarten) und Tabellenkalkulation konzipiert. Außerdem ist mir kein anderes Betriebssystem bekannt, wo man den Speicher noch von Hand aufteilen muß (MemMaker kann man meistens vergessen).

Lange Rede, kurzer Sinn: Eine vollständige Kompatibilität wird es nie geben, da sie Innovationen verhindert. Anstatt weiter an DOS und Windows festzuhalten, sollten alle Käufer OS/2 Warp, eventuell auch Windows 95 verwenden. Diese Betriebssysteme sind nicht auf DOS angewiesen und unterstützen (die richtige Hardware vorausgesetzt) Plug & Play.

Als Entscheidungshilfe beim Kauf sollte man sich gelegentlich die *POWER PLAY* zu Gemüte führen. Nachdem ich in der Doc-Düse-Rubrik gelesen hatte, daß die Soundblaster 16 offensichtlich einen Konstruktionsfehler hat, habe ich mich stattdessen für die Pro Sonic 16 von MediaVision entschieden, mit der ich bisher sehr zufrieden war. Wenn man Probleme vermeiden will, sollte man möglichst nicht das neueste Produkt kaufen, da die Produktzyklen mittlerweile so kurz sind, daß Fehler erst nach der Beta-Testphase entdeckt werden können.

Kleiner Tip am Rande: Vielleicht solltest Du Dir statt der teuren Microsoft-Maus lieber eine Logitech-Pilot-Maus besorgen (zirka 40 Mark billiger und voll-kompatibel zur Microsoft-Mouse) oder nur den Treiber, dann läuft garantiert jedes Spiel (auch Magic of Endoria). Thomas Kröger, Hamburg

Ich stimme mit Dir überein, daß man sich auf keinen Fall alles von den Herstellern gefallen lassen darf. Leider ist das mit dem "Geld zurück" so eine Sache. Laut deutschem Recht ist der Vertragspartner, also der Händler, dazu auf keinen Fall verpflichtet. Er muß lediglich seinem Vertrag nachkommen, was bedeutet, daß er das vertragsmäßig zugesicherte Produkt auch funktionsfähig liefern muß. Was für den Käufer dann an Lieferzeit noch zumutbar ist, darüber streiten sich im Falle eines Falles dann Geister und Gerichte.

Tatsächlich ist der PC nach wie vor ein hochkompliziertes und hochgradig empfindliches Spezialistensystem, das genau so behandelt werden will. Wer heute mit dem PC arbeitet, muß sich mit ihm zwangsweise intensiv beschäftigen, damit er bei Fehlern nicht hoffnungslos dasteht. Leider wird von den PC-Herstellern ein anderes Bild vermittelt, woraus viele für die Hersteller lukrative, für den Kunden vermeidbare PC-Käufe resultieren.

Aus eigener Erfahrung muß ich Dir im Falle von OS/2 aber widersprechen. Das System ist zwar toll und bietet interessante Möglichkeiten. Unerfahrene PC-Anwender können sich aus reiner Unwissenheit mit wenigen Mausklicks die gesamte Installation ruinieren, und das darf bei einem System für Computereinsteiger auf gar keinen Fall passieren. Deswegen hadere ich im Moment selbst noch, ob ich es probehalber installieren soll oder nicht.

Das mit dem Plug & Play (frei übersetzt: "Einstecken und loslegen") ist meiner Meinung nach im Moment eher noch ein Plug & Pray (ebenso frei: "Einstecken und beten"). Wichtig ist nämlich nicht die Idee, technisch ist das nämlich alles kein Problem, sondern, daß es auch wirklich funktioniert. Schon der PCI-Bus und das PCMCIA-Steckkarten-System (das jetzt, um die Verwirrung komplett zu machen "PC-Card" heißt), bieten heute ein Plug & Play bei der Verteilung der Interrupts und anderem. Allerdings müssen die Karten und Treiber das auch tatsächlich unterstützen, was beileibe nicht überall der Fall ist. Und schon wird aus dem guten Vorsatz flugs wieder mal ein weiterer Marketing-Feldzug, der nur den einen Grund hat: den geblendeten Kunden möglichst schnell möglichst viel Geld aus der Tasche zu ziehen. Wichtig wäre eine übergeordnete Institution, die das Ganze kontrolliert. Das ist beim PC nicht machbar, funktioniert aber bisher sehr gut bei den Apple-Computern.

Sounds für Soundwave 32

Ich besitze seit einiger Zeit die "Soundwave 32" (ohne "+ SCSI") von Orchid. Ich habe irgendwo gelesen, daß es für die Karte ein ROM-Upgrade gibt, sprich neue Wave-Table-Sounds. Mich würde jetzt interessieren, ob die Qualität der Sounds (es sollen schließlich 4 MByte sein) viel besser ist als die, die bei der Karte dabei sind, so daß sich ein Käufer dieser Erweiterung lohnt. Ist dieses Upgrade dann in Form von einer Aufsteckplatine erhältlich (wie beim

SB16 & Wave Blaster) und paßt es dann nur auf die SW32-SCSI oder auch auf meine normale SW32?

Alexander Feuersänger, Neunkirchen

Bei der Erklärung der verschiedenen Jumper der "Soundwave 32" gibt es einen Hinweis auf neue und größere Sound-ROMs. Diese gab es ursprünglich in zwei Varianten, wobei die größeren ROMs allerdings grundsätzlich eingebaut wurden. Aufgrund der doch etwas dürftigen Sounds der Soundwave 32 hat sich Orchid allerdings dazu entschlossen, nochmal neue ROMs anzubieten, die in Verbindung mit einem neuen Treiber für den DSP der Karte, für bessere Sounds sorgen. Diese ROMs sitzen standardmäßig auf den neuen Soundwave "Pro"-Karten. Es soll sie aber auch als Upgrade für alte Soundwave-32-Karten geben.

Darüber hinaus bietet Orchid jetzt auch Aufsteckkarten für die Wave-Ports der Soundwave-Karten an. Diese Aufsteck-Boards heißen "Wave Booster" und es gibt sie in drei verschiedenen Qualitäts- und Preisstufen: "Wave Booster 2", "4" und "4X". Diese Karten lassen sich auch auf andere Soundkarten aufstecken.

Nochmal Sound Canvas DB

Ich besitze seit kurzem einen "Sound Blaster 16 ASP MultiCD" und wollte den doch etwas synthetischen Klang durch die "Roland Sound Canvas SCD-15" aufbessern. Frohen Mutes ging ich also zu dem Exclusiv-Distributor Escom, doch dort sagte man mir, daß Creative Labs den MIDI-Port der Sound-Blaster-16-Reihe ab einer bestimmten Seriennummer geändert habe. Dadurch würde nur noch der Wave Blaster laufen, alle anderen Aufsteckboards würden abstürzen.

Trotz einiger Telefonate mit Roland und Creative Labs war es mir jedoch nicht möglich zu erfahren, ab welcher Seriennummer diese Änderung vorgenommen worden ist (je größer der Preiskampf, desto schlechter die Hotline). Kannst Du Deine Beziehungen spielen lassen und Dich bei Creative Labs nach der Seriennummer erkundigen?

Kent Eric Kleiber, Linden

Bereits in der letzten Ausgabe (2/95) erreichte mich eine ähnliche Anfrage von Markus Fabian und ähnlich formulierte Briefe häufen sich in meinem Postkasten. Damalige Aussage von Creative Labs und Roland: Kein Fehler bekannt, zumindest beim Sound Blaster 16. Inzwischen scheint man dort aber auch aufgewacht zu sein. Ein erneuter Anruf brachte folgendes zu Tage: Creative Labs hat tatsächlich die elektrischen Spezifikationen des Wave-Ports geringfügig modifiziert. Eigentlich sollte dieser immer schon den MIDI-Spezifikationen gehorchen, tat es aber nicht, sondern lag geringfügig drüber. Da der Port eine Erfindung von Creative Labs ist, haben ihn anderen Karten-Hersteller einfach nachgebaut und zwar nach diesen "übertriebenen" Spezifikationen. Inzwischen hat Creative Labs den Port angepaßt, so daß er die MIDI-Richtlinien genau erfüllt. Für die meisten erhältlichen Karten aber zu wenig, so daß diese manchmal MIDI-Befehle nicht mitbekommen und dadurch ein Ton "hängen"-bleibt oder gar nicht erst gespielt wird. Eine Seriennummer, ab der die Änderung auf der Karte durchgeführt wurde, konnte Creative Labs aber nicht bekanntgeben.

Abhilfe gibt es da leider nicht. Man wird ein Weilchen warten müssen, bis die Hersteller ihre Karten auf diesen neuen korrekten MIDI-Port angepaßt haben. Fraglich ist nur, wann Creative Labs einfällt, daß sie eventuell noch etwas anderes "ganz dringend" ändern müssen, damit möglichst nur noch die eigenen Karten funktionieren.

Langsamer 486er

1. Wie kommt es, daß wenn ich im Sommer meinen PC ganz normal anschalte, spiele und wieder ausschalte, um einen Monat später (da ich im Sommer weniger spiele) wieder anzuschalten und eine leere Festplatte vorfinden muß. Das Ganze ist auch nicht nur einmal passiert. Auf die Dauer ist das reichlich nervend, wenn man bei einem Spiel kurz vor dem Schluß ist und am nächsten Tag nichts mehr da ist. Ich habe auch im BIOS nachgesehen, mußte aber feststellen, daß die Festplatte angezeigt war. Ich weiß mir keinen Rat mehr. Jetzt habe ich mir vorsichtshalber meine Spielstände auf Diskette abgespeichert. Könnt Ihr mir sagen, wo der Fehler liegen könnte? Ich besitze einen 486er DLC mit 40 MHz und 4 MByte RAM.

2. Mich würde brennend interessieren, warum mein PC so langsam ist und wie ich ihn schneller machen kann. Ich habe versucht "Strike Commander" zu spielen und bin dabei fast eingeschlafen. Ein Kumpel von mir spielt es auf einem 486er mit 33 MHz ohne daß es ruckt. Wie kommt das? Bei anderen Spielen ist das derselbe Fall. Zum Beispiel habe ich "F1 Grand Prix", "Frontier" und "Lands of Lore" alle schon mal schneller gesehen.

Mike Noack, 02689 Taubenheim/Spree

Schön, daß es noch Leute gibt, die nicht ausschließlich vor dem Computer rumhängen.

1. Ich schätze, Du hast Dir einen Virus eingefangen, der in schöner Regelmäßigkeit Deine Festplatte an lebenswichtigen Punkten verunstaltet. Dadurch kann sie bei einem erneuten Einschalten des PCs nicht mehr booten. Auf jeden Fall mußt Du Dir ein garantiert "sauberes" MS-DOS beschaffen, notfalls mußt DU also nochmal eines kaufen, da der Virus auch auf Deinen Installations-Disketten sein könnte. Diese sollten übrigens immer schreibgeschützt sein, da sich der Virus dort sonst in Windeseile breitmacht, und Du ihn bei jeder Installation automatisch wieder auf der Festplatte hast. Dann benötigst Du einen Viren-Scanner, den Du aus verschiedenen Shareware-Sammlungen erhältst. Mit diesem solltest Du alle Disketten, die bei Dir im Einsatz sind, abtesten.

2. Die Antwort ist ganz einfach: Der 486DLC von Cyrix ist eigentlich ein verkappter 386er Prozessor. Cyrix hat den Chip gegenüber einem 386er verbessert. Er besitzt 1 KByte internen Cache und bei verschiedenen Prozessor-Befehlen eine höhere Ausführungsgeschwindigkeit als der 386er.

Sound Blaster AWE 32

1. Meine erste Frage betrifft den "Sound Blaster AWE 32". Ich möchte mir eine neue Soundkarte kaufen. Ich besitze im Moment eine "Soundwave 32" von Orchid. Das Problem ist nur, daß ich nicht weiß, ob ein neuer Treiber für General MIDI herausgekommen ist. Ich habe überall gefragt, sogar bei Creative Labs selber, aber niemand konnte mir da Antwort geben. Ist jetzt die Protected-Mode-Inkompatibilität behoben worden?

2. Für was ist das Wave-Blaster-Upgrade für die AWE 32, wenn diese schon über einen Wave-Table-Teil verfügt?

Dop, Schweitz

Lieber Dop, und an alle, die ähnlich Briefe einsenden: Bitte, bitte, verseht den Brief und den Umschlag mit der vollständigen Absender-Adresse, da wir im Falle einer Rückfrage sonst keine Chance haben, Euch zu erreichen. Jetzt aber zu den Fragen:

1. Angeblich soll es einen neuen und weniger platzfressenden Treiber für die MIDI-Kompatibilität (MPU-401) unter DOS geben. Dieser wird aber nach wie vor Schwierigkeiten mit Protected-Mode-Spielen haben. Es kommen zwar nach und nach Spiele auf den Markt, die speziell auf die AWE 32 angepaßt sind. Ganz so, wie Creative Labs sich das vorstellt, scheint es aber nicht zu laufen.

2. Spötter behaupten, daß durch den Wave-Port auf dem AWE 32 zumindest eine Möglichkeit besteht, unter DOS Spiele mit General-MIDI-Sounds zu versorgen. DOS-Spiele unterstützen nämlich fast ausschließlich die MPU-401-Schnittstelle für MIDI. Diese gibt es auf dem AWE-32-Blaster zwar auch, allerdings ist sie nicht (!) mit der internen Sound-Erzeugung der Karte verbunden. Unter DOS bleibt die Karte also stumm. Deshalb ist der von Dir erwähnte Treiber für DOS notwendig, damit wenigstens ansatzweise eine MPU-Kompatibilität hergestellt wird. Nach wie vor ist das allerdings ein ziemlicher Krampf. Hochinteressant wird die Karte dagegen, wenn man unter Windows arbeitet und vielleicht sogar als Musiker tätig ist. In dem Fall kann man mittels des Wave-Ports eine zweite Wave-Karte aufstecken und seinen Synthesizer an den MIDI-Port anschließend. Mit einer Karte versorgt man dann vier Soundquellen: internes General-MIDI-Modul, internes Sampling-Modul, MIDI-Modul auf dem Wave-Port und externer Synthesizer.

Frauenfeindliche Masturbationsprogrämmchen wie im Erotik-Software-Test aus der POWER PLAY 2/95 wollen viele Leser in ihrem Magazin nicht mehr sehen. Auch, oder vielmehr gerade weil sich die Spieleszene fest in Männerhand befindet, möchte ich mich bei den vielen Lesern bedanken, die an dieser Art von plumper Belustigung keinen Gefallen finden.

Eure Ulli

Power Post

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Umdenken

Das Interview mit Danielle Bunten (PP 1/95) war wirklich interessant und gut geführt. – Glückwunsch an Brenda Garno. Was Danielle Bunten in dem Interview über die Branche äußert, deckt sich sehr stark mit meinen eigenen Erfahrungen. Es bleibt noch anzumerken, daß die kleinen unabhängigen Hersteller – so weit sie es in Deutschland überhaupt noch gibt – einen immer schwereren Stand haben. Um mit den Großen der Branche gleichzuziehen, muß der technische Aufwand immer größer werden. Im Prinzip ist dies ja erwünscht, allerdings aufgrund des damit verbundenen finanziellen Aufwandes irgendwann nicht mehr realisierbar. Es könnte alles ganz anders aussehen, wenn die Distributoren ihr Verhältnis zu den unabhängigen Herstellern anders sehen würden, nämlich nicht als Konkurrenzverhältnis, dem mit Machtpolitik entgegengetreten werden muß, sondern als eine Kooperation, bei denen die Hersteller die kreative Quelle darstellen, von der am Ende alle profitieren würden ... Meinolf Schneider, Neckargemünd

PC-only

Ich möchte ein Lob über die im großen und ganzen positive Entwicklung Eurer Zeitschrift anbringen. Die Berichte sind hochaktuell, die Tests (meistens) objektiv, die Tips (wenn leserlich) äußerst hilfreich. Es freut mich besonders, daß Ihr die Berichte über Video- und Konsolenspiele und jetzt endlich die ohnehin immer mehr geschrumpften Amiga-Besprechungen rausgeschmissen habt. Die *POWER PLAY* kann nur gewinnen, wenn sie eine reine PC-Spielezeitschrift ist. Franz Moser, A-Ardagger

Weihnachtsmann

Das Titelbild mit dem Weihnachtsmann auf der aktuellen Sonderausgabe der *POWER PLAY* ist total genial! Kann man es irgendwie als Poster bekommen? Lutz Kaulmann, Meschede

Sorry, den Alien Santa haben wir bei einer Bildagentur besorgt, die sich auf Fantasy- und Science-fiction-Motive spezialisiert hat. Ist ziemlich teuer, da Lizenzgebühren an den Maler abgeführt werden müssen. vw

Vision

Mit großem Interesse verfolge ich seit einiger Zeit die Entwicklung der Spielebranche. Seit der Anfangszeit des Amigas beschäftigte ich mich mit allem, was an Spielen so erscheint, wenn es nicht gerade um Flugsimulationen geht. Die Entstehung der "Interactive Movies" hat ja doch lange auf sich warten lassen, was heute Realität ist, war vor relativ kurzer Zeit noch Science-fiction. Aber Briefe der Art "Fortschrittler" ... Ich hätte nicht gedacht, daß ich so etwas noch lesen müßte. Sicherlich haben die tollen interaktiven Filme noch nicht die Rätseldichte, die ich als alter Adventure-Fan verlangen würde. Dennoch haben mir Spiele wie Police Quest IV oder 7th Guest sehr viel Spaß gemacht. Seit "Hitchhikers Guide" hat mir kein Spiel mehr so gefallen wie "Under a Killing Moon". Ich glaube, daß sich die Fernseh- und Kinobranche mit riesigen Schritten zum Computer hinbewegt, und ich muß ehrlich gestehen, daß ich schon seit einigen Jahren auf eine solche Verbindung gewartet habe. Wer hat nicht schon einmal geträumt, Arthur Dent zu helfen? Mit Derrick einen Mord aufzuklären? Vielleicht endlich Ms. Columbo kennenlernen? Zwar wird man sich vor vermeintlichen Hits wie Outpost in acht nehmen müssen, aber endlich wird man bei einer Videosession nicht nur dumme Kommentare abgeben, als ob die Schauspieler einen verstehen könnten, wenn man nur laut genug schreit. Nein, endlich hören die Schauspieler wirklich auf die Spieler. Zwar wird es noch einige Zeit dauern, bis wir so weit sind, aber wir sind auf dem besten Weg dorthin. Thorsten Kraemer, Wesel

Preiswert

In der Ausgabe 12/94 berichten Sie über eine Soundkarte der Firma Matrox. Die Karte hat eine "super" Leistung, aber der Preis von ca. 90 Mark dafür erscheint mir ein wenig zu niedrig, oder? Jürgen Vogler, Berlin

Sie haben auf jeden Fall recht, bei der Preisangabe fehlt eine Null, der richtige Preis muß natürlich lauten: 900 Mark.

Aufstocken

Ich und meine Freunde bedauern es sehr, daß die *POWER PLAY*-CD nur für PC und Mac zu erhalten ist und nicht für das CD³². Was ist der Grund dafür und könntet Ihr sie in Zukunft auch für CD³² veröffentlichen? Christoph Genzel, Hannover

Sorry, unsere CD wird's in Zukunft nur für PCs geben. Da wir auch im Heft nur noch den PC berücksichtigen, müssen wir auch auf der Laserscheibe konsequent bleiben.

Nie wieder Doom

... Ich glaube, unsere Gesellschaft braucht nicht solche "Moral" und schon gar nicht solche "Helden", wie die bescheuert dreinschauende Fratze bei Doom und sein menschlicher Widerpart vor dem Computer. Für das Image der (PC)-Spieleindustrie wird Doom wohl auch nicht wohltuend gewirkt haben, zwar hat es Beachtung hervorgerufen, aber noch immer werden viele Ahnungslose schreiend (oder stumm) davonrennen, wenn ich gestehe: Ich spiele gerne Computerspiele. Noch schlimmer dagegen finde ich, daß jetzt alle geldgierigen Softwarehäuser anfangen, mich auch mit solchen geschmacklosen Kamellen zu belästigen, beispielsweise



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

CD ROM Programme

Titel	Preis
10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE	49,90
11TH HOUR DT. ANL. *	**109,90**
7TH. GUEST	39,90
ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	89,90
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	89,90
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	**99,90**
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AL QADIM KOMPL. DT.	69,90
ALIEN LOGIC – SSI – DT. ANL. *	**79,90**
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	89,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
ARMORED FIST DT. HANDB. Update-fähig	79,90
B.C. RACERS DT. ANL. *	**79,90**
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT. *	79,90
BATTLEHAWKS 1942	39,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLEISLE II SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BIG RED ADVENTURE DT. ANL. *	**85,90**
BIOFORGE DT. HANDBUCH *	95,90
BLOODNET DT. ANL.	69,90
BUREAU 13 DT. ANL. *	**75,90**
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	75,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH *	89,90
CINEMANIA – MICROSOFT – 1995 FILMDATENBANK	139,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
... I KOMPL. DEUTSCH	85,90
... NIZATION & CIVILIZATION KOMPL. DT.	**89,90**
... ANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE/ CAMPAIGN/GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH	69,90
COMMANDER BLOOD	85,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDER-HAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL.	**24,90**
CREATURE SHOCK KOMPL. DEUTSCH	99,90
CYBERIA KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
CYBERRACE KOMPL. DT.	29,90
CYBERWARS KOMPL. DT.	99,90
CYCLEMANIA	79,90
CYCLONE – SSI – DT. ANL. *	**79,90**
DARK FORCES Update-fähig DT. HANDBUCH*	**89,90**
DARK LEGIONS – SSI –	69,90
DARK SUN II –WAKE OF THE RAVAGER–	85,90
DAS AMT KOMPL. DT. *	**89,90**
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69,90
DAVID BOWIE –JUMP– WINDOWS	75,90
DAWN PATROL KOMPL. DT.	85,90
DEATH GATE	95,90
DEPTH DWELLERS (INCL. 3 D BRILLE)	44,90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DESCENT DT. ANLEITUNG *	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH/ WHALES VOYAGE/BURNTIME KOMPL. DT.	54,90
DIE SAGE VON NIETOOM KOMPL. DT.	**54,90**
DIGGERS	24,90
DINOSAURS – MICROSOFT – KOMPL. DEUTSCH	139,90
DISCWORLD DT. ANL. *	**89,90**
DOGFIGHT DT. HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT.	75,90
DRAGONS LAIR DT. ANL.	59,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	**65,90**
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUKE NUKEM II & BLAKE STONE VV –VOLLVERS.–	65,90
DUNE I KOMPL. DT.	**39,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL. DT.	**39,90**
DUNGEON HACK – SSI –	**29,90**
DUNGEON MASTER 2 KOMPL. DT. *	**85,90**
ECSTATICA DT. ANL.	89,90
EIGHTBALL DELUXE 2.0 (FLIPPER) DT. ANLEITUNG	59,90
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL.	39,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DT.	89,90
ERIC THE UNREADY	29,90
... F THE BEHOLDER TEIL I	24,90
... E BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
... NIGHTHAWK	35,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	89,90
F 14 TOMCAT + 5 SPIELE DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE III DT. HANDB.	35,90
FALCON 3.0 GOLD INCL. SCENERIES	99,90
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADVENTURES	85,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB.	79,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	**24,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB.	35,90
FOTOSHOW: CHINA / ALASKA / NEUSEELAND je	44,90
FRONT LINES KOMPL. DEUTSCH *	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 95	85,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL	85,90
GAMETEK COMPIL. inkl. ELITE 2/NOMAD HUMANS 1 & 2 DT. VERSIONEN	**39,90**
G.O.L.D. -TOPWARE- (SHAREWARE)	39,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT. ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG	29,90
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOOL / NIGEL MANSELL / LOTUS TURBO 3	**24,90**
GUNSHIP 2000 DT. HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS *	**79,90**
HARDBALL 4 *	**79,90**
HELL DT. ANL.	99,90
HERBERT GRÖNEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH *	69,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL. DT.	85,90
HORDE KOMPL. DT.	89,90
HOT NEWS II	25,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	39,90
INFERNO KOMPL. DEUTSCH	89,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	85,90
INVEST KOMPL. DT.	29,90
IRON ASSAULT *	99,90
ISHAR III KOMPL. DT.	**85,90**
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE D.A.	19,90
JUTLANDE – THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND –	49,90
KINGDOMS OF GERMANY DT. ANLEITUNG	65,90
KINGS QUEST COLLECTION 1–6 DT. ANLEITUNG	89,90
KINGS QUEST 7 PRINCE-LESS BRIDE KOMPL. DT.	**89,90**
KLIK'N'PLAY KOMPL. DT. *	**89,90**
KOLUMBUS KOMPL. DT.	89,90

CD ROM Programme

Titel	Preis
KYRANDYA 3 -MALCOMS REVENGE-KOMPL. DT.	**89,90**
LARRY 1–6 COLLECTION	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT. *	**89,90**
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	29,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	69,90
LHX ATTACK CHOPPER & BIRDS OF PREY	39,90
LITIL DIVIL DT. ANL.	**65,90**
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	**95,90**
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS *	85,90
LINKS GOLF DT. ANL.	29,90
LODERUNNER DT. ANL.	85,90
LOLLYPOP DT. ANL.	69,90
LOST EDEN DT. HANDB. *	**99,90**
LOST TREASURES OF INFOCOM II	**79,90**
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D. *	**79,90**
M1 TANK PLATOON	29,90
MAGIC CARPET KOMPL. DT.	**95,90**
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT. ANL.	69,90
MEGALOMANIA DT. ANLEITUNG	29,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	29,90
MEGA RACE DT. ANLEITUNG	**35,90**
MENZOBERRANZAN *	79,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT. HANDB. *	**89,90**
MICROCOSM DT. ANL.	34,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT – STRAVINSKY –	119,90
MIG 29 & GUNSHIP DT. ANLEITUNG	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT.	39,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	**89,90**
MYST – DT. HANDBUCH	99,90
NASCAR RACING DT. ANL.	79,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT. *	95,90
NOVASTORM DT. ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL. DT.	89,90
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – KOMPL. DT.	89,90
PANZERGENERAL –SSI–	79,90
PATRIOT	44,90
PC-JURIST WINDOWS (HGB/BGB/StGB)	84,90
PEGASUS 5.0 -SHAREWARE- 2 CD'S	29,90
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT. HANDB.	85,90
PHOTO CD: AUSTRALIA / IRLAND / AEGYPTEN je	24,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	69,90
PIRATES! GOLD DT. HANDB.	35,90
POLICE QUEST I	29,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DEUTSCH	89,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG	59,90
POWERHITS BATTLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	49,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F 15 STRIKE EAG 3 DT. ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3 *	**59,90**
PRINCE –SYMBOL INTERACTIVE– CD	105,90
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB.	89,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
QUARANTINE KOMPL. DT.	**59,90**
QUEST & FUN (KINGS Q. 5 / LARRY 5 / RED BARON)	39,90
QUEST FOR GLORY 4	89,90
ranTRAINER KOMPL. DT.	99,90
RAPTOR –VOLLVERSION–	59,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT.	69,90
REBEL ASSAULT DT. VERS.	**65,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT. ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR – *	**85,90**
RETRIBUTION DT. ANL.	79,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	75,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DEUTSCH	89,90
ROBOCOP 3 & DUNE 1	39,90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	39,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON / ACES EUROPE / ACES PACIFIC DT. ANL. *	89,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	95,90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANL.	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	39,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION	29,90
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	39,90
SIM CITY 2000 & DATA DISK KOMPL. DT.	95,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	**59,90**
SPACE ACE DT. ANL. *	85,90
SPACE QUEST 1–5 COLLECTION DT. ANLEITUNG	89,90
SPACE QUEST 4	49,90
SPACE QUEST I	29,90
SPACE SHUTTLE	29,90
STAR CRUSADER KOMPL. DT.	**59,90**
STARCONTROL 1 & 2	29,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	**59,90**
STAR TREK: NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	99,90
STERNENSCHWEIF –DSA II– INCL. SAP KOMPL. DT.	**75,90**
SPRACHLABOR BOEDER (ENGL./FRANZ./LATEIN)	134,90
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
SUBTRADE –RETURN TO IRATA– DT. VERS.	79,90
SUPERCARTS DT. HANDB. *	**89,90**
SUPREMACY + 5 SPIELE DT. ANL.	19,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMPL. DT.	85,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB.	89,90
TERMINATOR 2029	**85,90**
THE GREATEST COMPILATION inkl. DUNE 1 / LURE OF TEMPRESS / SHUTTLE DT. ANL.	29,90
THEIR FINEST HOUR –BATTLE OF BRITAIN–	39,90
THEME PARK KOMPL. DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDB.	65,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	95,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	29,90
TUNELAND KOMPL. DT. *	**79,90**
TZ-STRIP BLACK JACK DT. ANL.	34,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90
ULTIMATE FOOTBALL	79,90
UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	69,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT. *	99,90
UNDER A KILLING MOON DT. HANDBUCH	99,90
VIRTUAL VEGAS (VOICE RECOGNITION) / WIN.	49,90
VIRTUOSO KOMPL. DT. *	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL. DT.	109,90
VOYEUR DT. ANLEITUNG	85,90

CD ROM Programme

Titel	Preis
WACKY WHEELS DE LUXE DT. ANL.	**59,90**
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANLEITUNG	79,90
WARPLANES VOL. 1 – ENCYCLOPEDIA –	89,90
WER IST WER? (DAS DEUTSCHE WHO'S WHO)	**89,90**
WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	29,90
WIAL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIEL-BESCHREIBUNGEN CA. 500 MB	**NUR DM 4,99**
ODER GEGEN DM 8,00 IN BRIEFMARKEN FREI HAUS	
WILD BLUE YONDER	69,90
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DEUTSCH	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	89,90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG	89,90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D. *	**85,90**
WOODSTOCK DT. ANL.	49,90
WORLD CUP GOLF KOMPL. DEUTSCH	89,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-MAS LEMMINGS 94 DT. ANLEITUNG	**39,90**
X WING COLLECTORS DT. ANLEITUNG	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2 DT. ANL.	**29,90**

PC/IBM

Titel	Preis
1942 – PACIFIC AIR WAR – DT. HANDBUCH 3,5"	89,90
1990 – DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 –	49,90
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT. ANLEITUNG	59,90
ALIEN LEGACY DT. ANL.	85,90
ARMORED FIST DT. HANDB. Update-fähig	75,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
BAULÖWE KOMPL. DEUTSCH/WINDOWS	89,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85,90
BATTLEDROME KOMPL. DT. 3,5" *	**79,90**
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	69,90
BLACK HAWK KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**69,90**
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER 2 DT. ANL. 3,5"	**65,90**
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DT. 3,5" *	**85,90**
COMBAT CLASSICS 3: GUNSHIP 2000/ CAMPAIGN/HISTORY LINE DT. ANL.	69,90
DAWN PATROL KOMPL. DT.	85,90
DARK SUN II –WAKE OF THE RAVAGER–	79,90
DAS AMT KOMPL. DT. 3,5" *	**85,90**
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA	89,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
DELTA – V – (UPDATE IN DT.) 3,5"	75,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	85,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMP. DT.	54,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLDCUP)	89,90
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
EARTH SIEGE DT. ANL.	79,90
EIGHTBALL DE LUXE 2.0 DT. ANL. 3,5"	59,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
F 14 FLEET DEFENDER PLUS DT. HANDBUCH	89,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 3,5"	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	134,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL	79,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 95	85,90
GAMETEK COMPIL inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT.	**39,90**
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DT.	89,90
HORDE DT. HANDBUCH 3,5"	69,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
KA-50 HOKUM DT. ANLEITUNG	69,90
KLIK'N'PLAY KOMPL. DT. 3,5" *	**85,90**
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	59,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BIG HORN 3,5"	49,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49,90
LION KING DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
LION KING SCREEN SAVER	45,90
LODE RUNNER KOMPL. DEUTSCH / WINDOWS	69,90
LOLLYPOP KOMPL. DT. 3,5"	79,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	69,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	**79,90**
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	95,90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89,90
MICROMACHINES DT. ANL.	59,90
NASCAR RACING DT. ANL. 3,5"	79,90
OLDTIMER KOMPL. DT. 3,5"	**85,90**
OVERLORD 3,5"	75,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 3,5"	65,90
PROFI FUSSBALL DER TRAINER KOMPL. DT.	65,90
PROJECT „X" DT. ANL. 3,5"	**39,90**
QUARANTINE KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**59,90**
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
ran TRAINER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RETRIBUTION DT. ANL. 3,5"	69,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ROBINSON'S REQUIEM DT. ANL. 3,5"	85,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DT.	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5"	64,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SPACE FEDERATION DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
SPACE SIMULATOR – MICROSOFT –	99,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDB. 3,5"	85,90
STAR CRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**59,90**
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT. 3,5"	69,90
STERNENSCHWEIF SPEECH PACK KOMPL. DT.	39,90
SUBTRADE –RETURN TO IRATA– DT. VERS.	65,90
SUPER SOCCER STARS 3,5"	65,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DT. 3,5"	85,90

PC/IBM

Titel	Preis
THE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE K.D.	39,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH	95,90
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT.	95,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
UNIVERSE DT. ANLEITUNG 3,5"	79,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANL. 3,5"	79,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5"	79,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-MAS LEMMINGS 1994 DT. ANL. 3,5"	39,90

Preishits PC

Titel	Preis
ACES OF THE PACIFIC DT. HANDB. 3,5"	34,90
ACES OVER EUROPE – SIERRA/DYNAMICS – 3,5"	**29,90**
ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	34,90
ARCADE POOL DT. ANL. 3,5"	29,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
BATTLETECH 2 3,5" + 2 SPIELE	24,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	15,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5"	**29,90**
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COMBAT CLASSICS 2 COMPILATION	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. 3,5"	29,90
DOGFIGHT DT. HANDB. 3,5"	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	**35,90**
ETERNAM 5,25"	24,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. 3,5"	29,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDB. 3,5"	35,90
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5"	35,90
FLASHBACK KOMPL. DT. 3,5"	39,90
FLIGHT SIM TOOL KIT –DOMARK– 3,5"	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5"	35,90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – 3,5"	**35,90**
GATEWAY II –HOMEWORLD– 3,5"	29,90
GENESIA 3,5"	29,90
GOAL – DINO DINIS – KICK OFF 3 DT. ANL. 3,5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB. 3,5"	35,90
HARPOON 1.21	34,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 3,5"	34,90
HEIMDALL II DT. ANLEITUNG 3,5"	**24,90**
I N C A KOMPL. DT. 3,5"	39,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	39,90
ISHAR 2 KOMPL. DT. 3,5"	24,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	35,90
JURASSIC PARK 5,25"	**12,90**
KGB NUR 5,25" DT. HANDB.	19,90
L'EMPEREUR KOMPL. DT. 5,25"	15,90
LARRY 6 – SIERRA – 3,5"	**39,90**
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19,90
LEMMINGS 2 –THE TRIBES– DT. ANL. 3,5"	24,90
LOTHAR MATTHÄUS SOCCER 3,5"	**29,90**
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5"	15,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST 3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 – SIERRA – 3,5"	**35,90**
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. VERS. 3,5"	**39,90**
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED HELL KOMPL. DT. 3,5"	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. 3,5"	29,90
SIM ANT KOMPL. DT. 5,25"	15,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	**49,90**
SIM EARTH KOMPL. DT.5,25"	19,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL. 3,5"	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 3,5"	**29,90**
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	34,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**89,90**
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	**59,90**
SUMMER CHALLENGE 3,5"	19,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB. 3,5"	55,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
TORNADO – DIGITAL INTEGRATION – 3,5"	24,90
ULTIMA 7 –BLACK GATE– KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWOLRD 3,5"	29,90
VEIL OF DARKNESS – SSI – 3,5"	**29,90**
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	**19,90**
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	15,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	24,90
YSERBIUS – SHADOW OF. – 3,5"	29,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	**29,90**

PC Soundkarten / Zubehör

Artikel	Preis
3-D MOUSE PAD VON BLUE BYTE	17,90
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDB.	199,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THRUSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	65,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	54,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	**369,90**
PHOENIX FLIGHT & WCS – ADV. GRAVIS –	199,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	299,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	179,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDB.	459,90
SOUNDBL. PRO VALUE EDITION DT. HANDBUCH	149,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT. ANL.	299,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.**
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand.
Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann 03/1995

Gametek mit dem unsäglichen Qarantine ("Doom auf Rädern", wohl bekomm's!) Und wenn dann auch noch die "bad guys" von id ziemlich pampig kommen ("Die deutsche Indizierung ist 'ne prima Werbung!", "Wir machen jetzt noch ein paar Level von Doom 2 voll mit Hakenkreuzen, damit sich die BPS schön schwarz ärgert, ätsch!"), dann frage ich mich, ob nicht nur manche Zocker verblödet sind, sondern auch einige Entwickler. Da hilft auch keine Altersbeschränkung, da hilft höchstens ein Umdenken bei den Herstellern der Computerspiele weiter, die mittlerweile nur noch auf rasches, für sie geldbringendes Abfüllen der "Bedürfnisse" der jugendlichen Käuferschicht aus sind.

Alexander Koenitz, Neuenhagen

Vergrault

Ich wundere mich immer wieder, wenn ich Konsolenumsetzungen auf dem PC spiele bzw. in der *POWER PLAY* darüber lese: Grafisch ganz in Ordnung, aber ohne richtigen Spielespaß. Ich meine, daß doch der PC für die Spieleentwicklung mehr Möglichkeiten besitzen müßte als eine Konsole. Jüngstes Beispiel ist Super Mario Kart (Super Nintendo) und Wacky Wheels (PC). Grafisch beeindruckt ganz klar das Konsolenspiel, auch die Steuerung ist anspruchsvoller. Bei der Übersichtlichkeit und dem Spielspaß liegt die Konsole ebenfalls ganz klar vorne. Trotzdem ist Wacky Wheels nicht das schlechteste Produkt derartiger Umsetzungen.

Bei den Jump'n Runs ist das ähnlich. Zwar wird hier und da auch einmal ein PC-Spiel entwickelt. Trotzdem haben die Softwareentwickler diese Entwicklung verschlafen. Wie lange hüpft denn schon Super Mario durch die Konsolen, ohne daß etwas annähernd Gleichwertiges für den PC auf dem Markt wäre. Die enttäuschten PC-Spieler wechseln nach und nach zu den unsinnigen Konsolen über und können dort endlich "ihr" Spielgenre spielen. Die neuesten Entwicklungen auf dem Sektor lassen Schlimmes ahnen.

Manuel Rupprecht, Siegen

Abonnenten-CD

Eine verwegene Frage hätte ich in bezug auf das aktuelle Heft zu stellen: In Eurem Vorwort "intern" erwähnt Ihr, daß die *POWER PLAY*-CD wieder anläuft und zwar als Zusatz zum Heft. Hättet Ihr das nicht einen Monat vorher verraten können? Ich als Abonnent der ersten Stunde (und schon vorher) komm jetzt nämlich in die Lage, daß ich mir die CD mit Heft nochmals kaufen kann. Nichts gegen Euch, aber zweimal das Heft zu kaufen, würde Euch zwar gut gefallen (denk ich mir so), aber meinem Geldbeutel weniger. Ist sie auch einzeln zu bekommen oder wie kann ich mein Abo in dieser Hinsicht ändern? Florian A. Dieckmann, Hamburg

Florian, wir waren mal wieder schneller als der Schall und haben uns sehr kurzfristig entschlossen eine CD-ROM herauszubringen. Deshalb gab's leider auch keine Vorabinfos im Heft. Klar kannst Du Dein Abo ohne Probleme ändern. Um Näheres zu erfahren, wende Dich direkt an den Aboservice.

"Fundi"

Ich finde Eure Zeitschrift so wie sie ist voll in Ordnung und würde außer der HEX-Hexerei nichts ändern. Damit nimmt es etwas überhand, finde ich. Es gibt kaum noch ein Spiel, das Ihr vorstellt und testet und wo nicht bereits in der nächsten oder übernächsten Ausgabe bereits einen HEX-Cheat erscheint. Ich persönlich kaufe mir ein Spiel, um es zu spielen und nicht, um es so zu verändern, damit ich es auf jeden Fall gewinne. Denn Übung macht den Meister! Ich bin zwar kein Spielemeister, aber ich probiere meine Spiele so lange, bis ich sie geschafft habe und wenn es Monate oder Jahre dauert.

Andreas Zenz, Asbach-Löhe

Recht hast Du, ich kann die Fummelei mit den Dateien auch nicht ausstehen. Aber wenn Du Dir den Berg an Zuschriften mit Hex-Cheats ansiehst, der jeden Monat bei uns aufläuft, dann sind wir wohl in der Spieler-Minderheit. Gewisse Kollegen allerdings würden ohne Mogelei niemals einen Obermotz zu sehen bekommen. vw

Noch mehr Buch

Alles was recht ist, Henrik, aber die Liste mit der Pflichtlektüre für Spieleprogrammierung scheint mir wirklich zu klein und viel zu einseitig. Deshalb ein paar Bücher, die ich selbst schon gelesen habe und auch weiterempfehlen kann.

- **Die Programmierung der EGA/VGA-Grafikkarte, Verlag Addison Wesley, ISBN 3-89319-274-3**
- **Programmer's Guide to the EGA, VGA and Super VGA Cards (Includes Graphics Accelerators!), Verlag Addison Wesley, ISBN 0-201-62490-7**
- **PC-Programmierung in Maschinensprache, Verlag Markt & Technik ISBN- 3-89090-957-4**
- **Die aus 12 Büchern bestehende, aber sehr informative Borland Pascal 7.0.-Dokumentation.**

Alexander von Gernler, Cham

Da ich mich schon seit einiger Zeit mit Spieleprogrammierung auseinandersetze, möchte ich noch einige Bücher empfehlen. Sie decken die meistgestellten Fragen der Leser zu dem Thema ab, wie z.B. Laden von div. Grafikformaten, Spriteprogrammierung oder Ganzzahlenarithmetik (wichtig für schnelle Flugsimulationen). Ich muß vorwegnehmen, daß es die meisten und besten Bücher (momentan) nur in Englisch gibt. Das Buch, das die meisten Bereiche abdeckt, heißt "Traumfabrik" (ausnahmsweise in Deutsch) von Christopher Lampton und ist im te-wi-Verlag unter der ISBN-Nummer 3-89362-712-X erschienen. Die Beispiele im Buch sind in C++ geschrieben. Wichtige Funktionen wie das schnelle Kopieren von Bildbereichen sind sogar in Assembler. Das Buch bietet außerdem einen Einblick in die Programmierung der Maus sowie des Joysticks (über diesen ist sonst nicht so viel zu erfahren).

Andere Bücher, die sich nur mit dem Laden verschiedener Grafikformate (auch S-VGA) beschäftigen, sind "Bit-Mapped Graphics 2nd Edition" (ISBN 0-8306-3788-5) und "Supercharged Bitmapped Graphics" (ISBN 0-8306-3788-5), beide Bücher sind von Steve Rimmer und erschienen bei McGraw-Hill.

Niels Putzer, Harrislee

Endlosschleife

Ich habe ein Problem mit Wing Commander 3: Kaum im Geschäft entdeckt, wanderte schon der entsprechende Geldbetrag über die Ladentheke und ein inneres Glücksgefühl breitete sich aus. Nach mehreren durchgespielten Nächten war die letzte 3teilige Mission auch schon erreicht. Und nun zum Problem: Nach dem zweiten Auftanken in einem Asteoriden-Depot und zwei Waypoints weiter kamen mir etliche Kilrathi-Jäger entgegen, die ich nach kurzer Zeit zerstörte. Übrig bleiben nur viele schwere Jäger (Sorthak). Wenn ich einen abschoß, kam aber immer wieder ein Neuer, so daß immer vier Jäger um mich herumflogen. Nach rund 130 (!) Abschüssen (mitgezählt!) begann ich langsam daran zu zweifeln, daß dieses noch ein Ende nehmen würde. Auch auf Computern mit anderen Konfigurationen gab es wieder das gleiche Problem, es kamen immer wieder neue Jäger. Einen Waypoint vorher stellte sich manchmal dasselbe Problem ein, allerdings nur mit einem Jäger (Stealth). Könnte dies eine Art Endlosschleife sein, oder haben die Programmierer vielleicht anstatt 20 Jägern aus Versehen 200 genommen? Auch die Mission anders anzugehen, brachte nichts. Was kann ich in so einem Fall tun?

Till Rensmann, Niedernwören

Da ist sie die Tücke im Detail: Auch wir haben diesen Fehler zur Neige ausgekostet. Sobald Du den letzten Waypoint erreicht hast, <u>SOFORT</u> die Cloaking Device einschalten und die Jäger <u>UNBEDINGT</u> in Ruhe lassen. Nach einer Weile verschwinden die Typen von ganz alleine. Danach erscheint nur noch ein einzelnes Schiff mit dem Kilrathi-Prinzen drin. Das wiederrum <u>MUSST</u> Du abschießen. Erst dann kommt der (automatische) Anflug auf den Planeten. Hier wiederholt sich das Spiel: Sobald Du auf der Oberfläche bist, schaltest Du die Cloaking Device wieder ein (im Handbuch steht zwar, daß man das Ding nur einmal pro Mission benutzen kann, aber das stimmt hier nicht). Wenn die Kilrathis wieder verduftet sind, kannst Du mit dem Autopiloten zum Zielfliegen und die Bombe werfen. Kilrathis tot, Planet zerstört, Spiel zu Ende. *mh*

Markt-Strategien

Ist es richtig, daß Origin mit der Fertigstellung von Wing Commander 3 und der Umsetzung ins Deutsche wirklich so spät dran war, so daß das Spiel erst ein paar Tage vor Weihnachten herauskommen konnte? Oder war das Ganze ein Marketing-Trick, um die Leute so richtig heiß auf das Spiel zu machen? – Ist außerdem der Preis von über dreihundert Mark für die "premiere Edition" von Wing Commander 3 realistisch, der wurde nämlich von der Fa. Joysoft in ihrer Düsseldorfer Filiale verlangt. Noch etwas zu den Preisen, werden diese vom Einzelhandel ausgewürfelt, denn im Kaufhof bezahlt man für das Spiel 167 Mark und im Karstadt 125 Mark – im Versandhandel gar nur um die 100 Mark. – 67 Mark mehr zu bezahlen, ist schon ein echter Hammer oder nicht?

Arnim Balzer, Düsseldorf

Nach unseren Infos waren beide Versionen zur gleichen Zeit fertig. In Wahrheit gibt's nämlich nur eine Fassung, die man nach Belieben auf die gewünschte Sprache umschalten kann. Wir hatten die Premiere-Edition direkt aus den USA bestellt und diese zwei Wochen vor dem offiziellen Deutschlandstart in den Händen – komplett mit deutscher Sprache. Zum Preis: 300 Mark erscheint uns ziemlich hoch: Beim Direktkauf in den USA kostet der Spaß 92 US-Dollar, plus Steuer und Zoll. Alles in allem also rund 170 Mark. *mh*

Mit Verbitterung!

Wir von der CJSM (Christliche Jugend für saubere Medien, insbesondere Computerspiele) haben zu Testzwecken das brutale Computerspiel Creature Shock angespielt. In Level 5 kam uns der "Shock". Beim Zeichnen der Karte dieses Levels offenbarte sich uns ein Hakenkreuz! Da wir mit Spannung die "Duum"-Hakenkreuz-Debatte verfolgt haben, sind wir uns im klaren, daß es die Absichten der Programmierer sind, mit einem Hakenkreuz das Böse zu manifestieren. Jedoch denkt der normale Computerspieler nicht so weit. Er sieht die Hakenkreuze und verinnerlicht sie, ohne Hintergedanken. Sieht er in seiner Umwelt dieses Symbol auf Wänden, Bannern und Hetzschriften, verursacht dies dann bei ihm nur eine gleichgültige Haltung, ohne daß die geschichtlich hervorgerufenen Abwehrmechnanismen in Alarmbereitschaft versetzt werden. Dagegen protestieren wir und hoffen, daß Ihr die Spiele vorher genauer testet und die Programmierer zur Rede stellt.

Christliche Jugend für saubere Medien

Danke für den Hinweis, aber das Hakenkreuz ist uns nicht aufgefallen, da das letzte Level im Gegensatz zu Level 4 wesentlich "einfacherer" designt ist und wir nicht kartographiert haben. Jetzt verlangt bitte nicht von uns, daß wir in allen Spielen exzessiv nach Hakenkreuzen suchen – dazu langt weder Zeit noch Muße. Trotzdem ist Eure Kritik berechtigt und wir werden den Hersteller zur Rede stellen ... *kn*

Wer weiß?

Betreffend des Megawettbewerbes auf Seite 158/159, bei dem wir einen Intel-Pentium 90 MHz gewinnen können.

Frage 2: "Wieviele Pins hat ein Intel-Pentium-Prozessor?

Mal abgesehen davon, daß die Antwort keinen interessiert, halte ich die Frage an dieser Stelle für ungeschickt, da man, um die Frage zu beantworten, im Optimalfall einen Intel-Pentium-Prozessor besitzen müßte. Aber gerade, weil ich noch keinen habe, nehme ich ja an diesem Gewinnspiel teil. Also, nicht auf den Kopf gefallen, frage ich einige meiner Freunde und blättere hoffnungsvoll in verschiedenen (insg. 11 Stück) recht aktuellen Computerzeitschriften. Doch nachdem mir weder die Fachlektüre noch der eingefleischteste Computer-Freak in meinem Bekanntenkreis diese wirklich unwichtige Frage beantworten konnte, habe ich schließlich die Pins von einem 486DX/66-Prozessor bei einem meiner Freunde gezählt und dann geschätzt: "Hmmm ..., wenn ein 486DX 764 Pins ... dann könnte ein 586er ...?" Sinnlos!

Letztendlich habe ich es dann doch lieber ganz bleibenlassen und habe die Antwortkarte am Tag des Einsendeschlusses einfach ohne die Lösung zu Frage 2 abgeschickt – und in diesem Brief mein sicherlich nicht alleiniges Schicksal niedergeschrieben. Falls Ihr für die Fragen nicht verantwortlich seid, entschuldige ich mich hiermit bei Euch.

Jochen Schiffler, Seelscheid

Ooops! Wir sind für die Fragen (unter anderem) verantwortlich. Die Frage nach der Pinanzahl des Pentiums ist unserer Meinung nach weder unwichtig noch lächerlich noch unheimlich schwer zu beantworten. Denn eine kurze Anfrage im Computerfachhandel hätte Dir diese Frage beantwortet: Ohne einen Chip zu kaufen.

Zugegeben: In der Fachpresse muß man schon ein wenig suchen (vor allem in den älteren Magazinen), aber immerhin muß man sich für einen so tollen Rechner auch ein wenig anstrengen – wenn man gewinnen will. *mh*

Gateway 2000

Seit der Erstausgabe lese ich nun schon Ihre Zeitschrift und habe mich noch über nichts beschwert, doch was Sie sich in Ausgabe 2/95 geleistet haben, war ein starkes Stück. Auf Seite 22 haben Sie über den Gateway 2000 berichtet, jedoch war der Artikel alles andere als objektiv. In Ihren Grafiken vergleichen Sie einen Pentium mit 90 MHz und einen Pentium mit nur 66 MHz, da war es doch sicher, daß "Ihr" Gateway 2000 das Rennen macht. Interessant wäre ein Vergleichstest zweier Pentium-90-MHz-Systeme in der gleichen Preislage. Jedenfalls scheint es in Ihrem Artikel, als ob der Gateway die Konkurrenz scheuen müßte.

Frank Dick, Swisttal

Der Gateway-Rechner muß sicherlich nicht die Konkurrenz fürchten: Wir haben aus einem einzigen Grunde die verschiedenen Systeme (inklusive Pentium 66) in dieser Form miteinander verglichen – um den Geschwindigkeitsvorteil eines Pentium 90 gegenüber "älteren" Computern deutlich zu machen. Wer sich einen 90er zulegen möchte, will nämlich im Regelfall wissen, ob und was denn der Aufstieg bringt. Ein umfangreicher Vergleich mehrer Systeme gleichen Typs (also nur Pentium 90) ist bereits in Arbeit und erscheint in einer der nächsten Ausgaben. *mh*

Dark Force

In Ausgabe 12/94 habt Ihr über das Sammelkartenspiel Magic berichtet und daß ein ähnliches Spiel in DSA schon in Vorbereitung ist. Vielleicht habt Ihr es noch nicht gemerkt, aber in meinem Fantasy-Laden ist es schon längst unter dem Namen "Dark Force" erhältlich. Und wenn Ihr Euch die Karten einmal anschaut, werdet Ihr feststellen, daß die meisten Karten viel schöner gezeichnet sind und besser in der Hand liegen als die Magic Karten. – Vielleicht könnt Ihr einen Artikel über Dark Force bringen, Ihr würdet damit mir und auch vielen anderen DSA-Fans eine Freude machen.

Tilmann Jütte, Hannover

Die DSA-Sammelkarten gefallen uns ebenfalls sehr gut. Deshalb haben wir sie gleich in unseren POWER-Shop aufgenommen . *y*

Ufo-Logisch

Ich würde gerne erfahren, ob es den Nachfolger des Spiels "UFO-Enemy Unknown" geben wird. Dieses Spiel, das meiner Meinung nach das Beste seit "M.U.L.E." ist, läßt mich nicht mehr los. Da in Eurer Zeitschrift bis jetzt aber noch keine Informationen über einen Nachfolger publik wurden, wäre ich Euch Dankbar, wenn Ihr in den kommenden Ausgaben darüber etwas berichten könntet.

Michael Hofmann, Neumarkt

Frohe Kunde: Wir stellen den zweiten Teil von "UFO-Enemy Unknown", diesmal dürfen wir unter Wasser auf Alien-[illegible]d gehen, in unserem Messebericht vor. Vielleicht klappt's in der nächsten Ausgabe schon mit dem Test. *vw*

Frauenfeindlich

Erschreckt über Euer allzu sorgloses Umgehen mit den Porno-Games in der Februar-Ausgabe möchte ich Euch auffordern, künftig doch auf Tests von sog. Erotik-Software zu verzichten. In einem anspruchsvollen Computer-Magazin sollten diese Masturbations-Programmchen, die noch dazu in aller Regel von hohem Preis und minderer Qualität zu sein scheinen, kein Forum finden. Freunde dieser Art von frauenfeindlicher Belustigung seien hiermit an den Fachhandel und einschlägige Versandhäuser verwiesen.

Gunnar Lott, 37077 Göttingen

KONTAKT

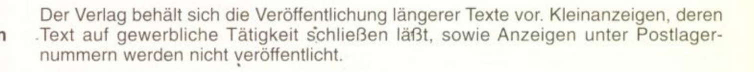
Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 04/95** (erscheint am 12. April '95): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis 08. März '95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Mai-Ausgabe 1995** (erscheint am 10. Mai 1995) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.



Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verkaufe ca. 100 64'er-Spiele Disk + Tape für 1[illegible] DM + Versand; Sonderhefte + 64'er-K[illegible]ettanlage gegen Gebot. Telefon 14–18 Uhr: 06484/6001

Public-Domain-Sammlung, ca. 500 Disketten für den C64, 500 DM, C-Unruh, Pf. 12, 74907 Meckesheim

Suche dringend C64-Spiel „Vermer". Bitte ruft mich ab 18 Uhr an; Tel. 0931/44622

Verkaufe Audio-Blaster Pro 4.0 (Sound-Blaster Pro kompatibel) für 75,–; Tel. 06032/83076

C-128 mit Datasette, 8 original Spielen für 200,– DM bei Timm Bayer, Tel. 06032/83076

Verk. zu Neupreisen: Ballblazer, Eidolon, Rescue on Fr., Gemstone W., Eternal D., Starfleet, Archen, 7 Cities, Pac Man, PSI 5, Amazon, Infocoms u.v.m.; Tel. 0721/31748

Amiga

Verk. 10 Amiga Topspiele z.B. Civi, Elvira 1 + 2, Mad TV, Dune II, Penthouse, SS II, Autheads, Flames of Freedom, Thunderhawk + Demomaker u.a. für je 50 DM. Schreibt an Denny Bielig, Linker Weiler 9, 74834 Dollau

Verk. Amiga orig. Gunship 2000 f. 40,–. Textverarb. Documentum 2.0 f. 50,–, NP 200,–, Notenschreibpr. Sonix 2.0 f. 50,–, NP 18[illegible] Tel. 05651/40788, nach 18 Uhr

Biete Originale: BM Hattrick 45 DM, Lemmings 25 DM, Patrizier 30 DM, Civilization 40 DM, Deluxe Paint 3 70 DM, Franz.-Progr. 35 DM, 32 Power Play 32 DM; Tel. 07334/6114

Amiga 500 gut erh., 1 MB, 1084-Farbmonitor, TV-Tuner, 8 orig. Spiele, 140 Leerdisk., 1 Mouse, 1 Joystick, VHB 550 DM, Tel. 06721/33152

Verk. BMH DM 60,–, Civilization DM 40,–, Syndicat DM 40,–, Battle Isle DM 30,–, Simon DM 50,–, 3D Const. Kid DM 70,alle kompl. dt.! Sven Kubiak, Söhlstr. 1, 46117 Oberhausen

Suche Bump'n' Burn. Biete zwischen 40 und 60 DM oder tausche gegen Larry 2, Alexander Töns, Streitstr. 33F, 13587 Berlin

Original Amiga Spiele: jeweils 30 DM! 1) Lemmings 1, 2) M1-Tank-Platoon, 3) Shuttle, 4) Powermonger 1 + 2, 5) The Legend of Kyrandia! Meldet Euch! Tel. 04131/64674

Verkaufe A500-Orig. Spiele, z.B. Elite 2 oder A-Train für je 20,– DM. Aber ich habe noch viel mehr. Nico Schönhardt, Marktplatz 4, 75385 Zavelstein

Verk. A2000 + Maus + Mon. + 7 Prog. (DSA, Engl. Lernprogramme) VB 400,–; Tel. 08341/642622

Verkaufe Amiga 500 mit 2,3 MByte RAM, 1084S Farbmonitor, 2. Laufwerk, über 10 Originalspiele, 2 Joysticks, 2 Mäuse, VB 800,–; Tel. 02156/8284 (Alex)

Verk. A2000 inkl. Monitor C1084 mit 60 Disks, 2 Boxen, 2 Joysticks, 4 Büchern + 10 Originale, komplett für 650 DM, Tel. 07051/40120

Verk. A500 Spiele und Zubehör für DM 460,–, Markus Schneider, Am Schlagsberg 11, 57258 Freudenberg

Verkaufe Original Games komplett mit Anleitungen, Heimdall (20,– DM), Flashback 20,– DM), Lemmings 1 + 2 (20,– DM), The Humans (15,– DM), Silly Putty (20,– DM), alles zusammen für 80,– DM; Tel. 02597/5179

Verk. Amiga 500, Maus, Joystick, 1 MB, 1084 Monitor, 2. Laufwerk, X-Power Pro, 6 Originalspiele, 100 Disketten, Star LC 24200 Color-Drucker, VB 1000, Tel. 02151/406423

Verk. orig. von A bis Z wie Theme Park oder Anstoß. Ruft mich an und bestellt eine kostenlose Liste! Verk. Action Replay MK 3! Tel. 06181/492839, Stefan Göbel

Achtung! Verkaufe 85 MB Festplatte mit Installationsdiskette, externes 3,5" Diskettenlaufwerk, Tel. 09238/225 (+ Citizen-Drucker s/w), Tel. 09238/225

Verk. Amiga 500, 2 MB, TV-Adapter, Maus, 2 Joysticks, div. Originale, CPGA Golf, Links, Ind. Jones 3, Pinbal-Dreams u.v.m. Angebote unter Tel. 0201/780078

Verkaufe 6 orig. Amiga Spiele: Die Siedler, Ambermoon, Silent Service 2, Elite 2, Gunship 2000, Campaign für zusammen nur 65,– plus 5,–. Versand, Tel. 0241/172646

Verk. Questron 2, Space Rogue, Overrun, Shogun, St. Crusade, Virus, Autoduell, Panzer B., Demon's W., Ogre, M & M 2, Flood, Phantasie 3, Indocoms u.v.m.; Tel. 0721/31748

Verkaufe billig wg. Systemwechsel (in Originalverpackung) Beckertext III, Reflections 2.5, Ref. Animator 2.0, Demomaker + Erw. Kit + Vectorobjektor, Tel. 0211/708243

Verk. A500 (1 MB RAM) (1 1/2 Jahre) f. 2. Lauf. (1 Monat) + Monitor 1084S + 2 Joy. + Mouse + 5 div. Originale: Hanse – Die Expedition, Zool + Chuck Rock + Mad-TV + Drakkhen, VHB 600 DM, Tel. 02272/5439

Verk. A500 + 1 MB + 1084 S Farbmonitor + Maus + Zubehör, Tel. 06588/7885 (nach 17 Uhr), Tarek

Amiga 1200/2 MB/210 MB/3,5" Laufwek extern Monitor 1085S, 9 original Spiele, 11 original Prog., 1 Maus, 1 Joystick, 8 Monate alt, NP 3850, VP 2600; Tel. 07153/24560

Dringend gesucht: Netzteil für Amiga 500, außerdem PD & Shareware für den PC, Tel. 0203/774485

Verkaufe Thunderhawk, Bills Tomato Game je 20,–, Crazy Cars 3, Ween, Legend of Fearghail, Lotus 2, Another World, Bane o. t. Cosmic Forge je 30,–; Tel. 04361/1238

Verkaufe orig. Dune 2, Siedler, Syndicat, Desert Strike, Burntime, Dogfight, zu je 35 DM, Epic, Pirates, Railroad Tycoon, Mega-Fortress u.s.w. zu je 25 DM; Tel. 07131/24417

Amiga 1200, 80 MB Festplatte, Zubehör u. Software VB 750,–, neuwertig, Tel. 08261/4356

Amiga 1200 Games, löse Sammlung auf, alles Originale, alle ca. 1/2 Preis, alle Bestzust., z.B. Spaceward Ho, Der Clou, Anstoß, Star Treck, Th. Park, Ufo, Tel. 08261/4356

Einmalig: A500 + 1 MB + Philips-Monitor + 200 Disks + 2. Laufwerk + 3 Joysticks + Flightstick + 2. Maus + 16 Originale! Siedler, Mr. Nutz usw., NP 2100,– VB 999,–; Tel. 09524/7028, ruf an!

Amiga CD 32 + 6 CD's (Ultimate Body Blows, Pirates Gold, Chaos Engine, Striker, Golf) + Audio + Photo CD, spielbar, VB 300,–; Tel. 02378/5704, Multimedia

Verkaufe Amiga 500 mit sämtlichen Extras in bestem Zustand, Preis nach Vereinbarung, Tel. 0841/57943, täglich ab 16.00 Uhr

Verk./tausche 20–40 DM: Ben. a. Steel Sky, Gobl. 3, Synd., Eish. Man., Lionh., Campaign, Amberst. Suche (A500): Theme Park, Siedl., BMH, Turbokarte, Festpl., 2. LW, Tel. 040/596486

Verk. 2. Laufwerk ext. und die Originale Monkey J. I 15 DM, Street Fighter II 30 DM, Special Forces 20 DM, alle + Verpackung, Tel. 05573/1668

Verk. A500 + 1 MB + Monitor 1084S, 2 Mäuse, 2 Joystick, 40 orig. Spiele, Literatur Preis VB, Drucker Ep. LX 400, 1 Jahr alt für 280,–, A. Felber, Hauptstr. 109, 09221 Neukirchen

MS-DOS

Verk. Rings of Medusa, Grandest, Fleet, Carriers at War, Battles of Destiny, Empire Deluxe, Railroad Tycoon, Battles Isle, je 20–30 DM, Tel. 0421/2239229

Verk. D/Generation, Sim City, Populous Elite Plus, Carrier Strike, War in Russia, Pacific War, Their Finest Hour, Aces of the Pacific, je 25,–, Tel. 0421/2239229

Verk. Clash of Steel, Battlehawk 1942, Secret Weapons of the Luftwaffe Task Force 1942, Starflight, Ultima 4–6, Bards Tale 3, Pirats, je 20–25 DM, Tel. 0421/2239229

Original Software zu tauschen/verkaufen: Privateer CD ROM mit Speech + Data (DM 69), MS FltSim 5 (DM 65), PC Paintbrush plus (DM 49), Commando Joystick (DM 30) u.v.a., Tel. 07071/44680

Verkaufe oder tausche Lands of Lore Day of Tentacle, Elite 2, Ultima 8 (CD), Burning Steel, Buzz Aldrin, Sam + Max, Dyna Tech, Rebel A., Daniel Lorenz, Tel. 06621/15845

Verkaufe DSA 2, Sternenschweif, PC 3,5", 50 DM, Tel. 02361/522360, ab 18 Uhr

Verk. UFO 3,5" Top Zustand 59,–, A-Train und History Line je 30,–, 1869 25,–, tausche auch gegen Colonization. Anrufe ab 18 Uhr an Tel. 06542/22118, Willem

Verk. oder tausche orig. Ultima 7 CD, Al Quadim CD, Dark Sun, Proph. o. t. Shadow, Pian 9, Savage Empire, Lore o. t. Temptress, Tel. 07152/52677, Thomas

486DX 33, 4 MB RAM, 220 MB HD VGA 3,5 und 5,25 LW, Soundblaster VGA Color Monitor, Mouse, Spiele Ultima 8, Tie Fighter, Wing Commander 2, 10 Monate alt, 2500 DM, Tel. 06172/71638

Suche Star Flight 1 + 2, nur Original, für PC im guten Zustand gegen Gebot, Tel. 06104/44436, ab 17.15 Uhr

Verk. 24-Nadel-Matrixdrucker NEC Pinwriter P20, 1 jahr alt, neuw., 100 % o.k., mit Centronics-Kabel, Handb. u. frischem Farbband, DM 200,–, Tel. 0471/88209, ab 18 h

Kyrandia A3 CD-ROM 60,–, DSA 2 55,–, Valhalla 15,–, Obitus 15,–, Becker Tools 40,–, versch. Pascal-Bücher ab 35,–, suche MM1/2, Jack Jazz Rabbit, Denis, Tel. 0621/5297940

Verk. Elite 2, Might & Magic 3 u. 4, Ultima 8, CD, Wizardry 7 dt., TFX, Ultima 6, Tel. 06146/3809, ab 18 h, Roland. Suche Aces o. t. Deep, Eartsege, Warkraft.

Verkaufe OS/2 2.0, noch nicht registriert, mit sämtlichen Handbüchern, VHB 100 DM, Tel. 07163/51569 (ab 18 Uhr)

Verk. Colorade Streamer 250 MB, 10 Monate Garantie 200 DM, 4 MB RAM, ganz neu wegen Fehlk. 250 DM, 5,25" Laufwerk für 80 DM, Sinan, Tel. 07181/85193, ab 17 Uhr

Verkaufe Legend of Kyrandia 3 mit professioneller Komplettlösung für 60 DM + Porto. Björn Hub, Goldbacher Str. 14, 63739 Aschaffenburg

Ich suche Tauschpartner(in) für PC-Spiele. Schickt Eure Listen an: Michael Rühl, Untersdorfstr. 20 A, 61276 Weilrod. Also bis dann!

Verk. Mainlord 486DX2-66, 3 x LB = 250 DM, LB Grafikkarte Vega 1 MB = 100 DM, ISA VSA-Karte 50 DM, Local Bus Multi Controller 30 DM. Ruft an unter 039089/3335

Monit. (250 DM) u. Grafikk. (100 DM) zu verk. Monit. 14", 0,28 mm Lochm., 29–60 kHz, 75 Hz b. 1024 x 768, flimmerf./NI Grafikk.: 1 MB, 16,7 Mio. bei 640 x 480; Tel. 08532/1259 Flo

Verkaufe Lothar Matthäus Super Soccer 70,–, Comanche CD 70,–, Lands of Lore 40,–, Dark Legions 65,–, Ultima 8-Pagan-CD 75,–, Ragnarök 20,–, Tel. 05303/5435

Verkaufe Theme Park 3,5" 60,–, Mega Race CD 50,–, Wizardry 6 + 7 CD 70,–, Indycar + Track Pack 3,5" 70,–, Tel. 09971/32847, ab 18 Uhr

Verk. 386 DX/40,4 RAM, 80 MB, 3,5-Zoll-Laufwerk, VGA-Card, Soundblaster, Tastatur, Win 3.11, DOS 6,0, Maus, VB 900,–, Tel. 09971/32847, ab 18 Uhr

386/7DX40, 4 MB, 105 HDD, SVGA/Monitor, Sound Galaxy PRO 16, Double Speed CD-ROM, DOS 6.2 DM 1300, R. Bahls, Auerbacher Ring 12, 12619 Berlin, Tel. 030/9915035 (Ronny)

US-Navy-CD DM 50, Doom II-CD DM 40, WC II-CD-Deluxe DM 30, Tel. 06751/7540, Toni

Verkaufe Sternenschweif für 50 DM oder tausche gegen Kyrandia 3 oder King's Quest 7. Nur Originale!, Tel. 0931/272323 (nach 18 Uhr)

Verkaufe 486DX 33, 8 MB RAM, 2 MB SVGA, Grafikkarte Soundblaster 16, 250 MB HDD Plus CD-ROM und Tastatur, Preis 2500 VB, Viöhls, Mittelstr. 28, 50672 Köln 1

Verkaufe Creature Shock, Kyrandia 3, Aces of the Deep, Magic Carpet, Little Big, ADV Quarantine, Dragon Lore, Theme Park, Tel. 0221/256977, Viöhls, Mittelstr. 28, 50672 Köln 1

PC-Orig. + N.N. Wizardry Bane o. Cosmic f. 50,–, Strike Comm. 50,–, Scenery Flight 5: Washington DC 40,–, It came Fr. th. Desert 40,– F14 60,–, Tornado 50,–, Tel. 02822/52415

MS-DOS

43 Orig.: F-Sim 5, ST-Trek II, Planer etc., nur komplett geg. Höchgebot (St.-Preis) abzugeben, schriftl. Angebote an: O. Vollmert, Carl-Zölligstr. 43, 40882 Ratingen

Verkaufe Computerspiele: PC: Ultima 7 Bundle (CD), Ultima 8 + Zusatzdiskette, Tie Fighter, B-Wing, Amiga: The Final Battle, Tel. 05531/1817

Verkaufe Ultima 8 (55 DM), Gabriel Knight (50 DM), Kyrandia II (Hand of Fate) 55 DM, Eco Quest (40 DM), Big Business (40 DM), Buck Rogers (40 DM, Tel. 0711/425815, alle dt.

Verk. CD-ROM: NHL Hockey 60 DM, Fifa Soccer 55 DM, Inca 2 50 DM, Day of the T. 50 DM, Battle Island II 50 DM, Telefon 0351/4711104 (eventuell auch Tausch mögl.)

Verk. PC-Spiele CD: Kyrandia 2, Myst, Ultima 8, Disk: Tie Fighter, Ravenloft, Syndicate, Fifa Soccer, NHL Hockey, A-Train, MS-DOS 5.0, Windows 3.1 u.a., Tel. 09187/8335

Al-Quadim, BM-Hattrick, Armored Fist, XWing, Tie Fighter, TFX, Erben d. Erde, Tentacle je 55 DM, Terminator Ramp., Shadow Caster je 45 DM, Tel. 0211/293714

Verkaufe Doom 2 und Earthsiege für zusammen 110 DM, alles auf CD-ROM! Carsten Oestmann, 27333 Bücken, Tel. 04251/7728 (bitte erst ab 16.00 Uhr)

Verk. Systemshock, BL Manager-Hattrick, Sim City 2000, Privateer & Str. Comm. (CD) je 45 DM + VK, Theme Park, Rebel Assault, je 40 DM + VK, Tel. 07121/240621

Suche ältere Sierra-Adventures. Suche z.B. Kings Quest 1–4 (5), Quest for Glory 1, Police Quest 1–2, Larry 1–3, Tel. 06371/3829, Stefan verlangen (nur Original)

Verk. Ultima 8 + Speech D 70, SC 2000 D 60, Indy Car R. 50, Sam u. Max D 50, Pir. Gold D 50, Eric the Unr. E 40, (nur Orig.), Daniel Bauer, Schachtweg 30, 04509 Delitzsch

Verk. OS/2 2.11 auf CD-ROM für DM 99,–. Tausche Iron-Helix-CD gegen Megarace oder Terminator Rampage-CD, Tel. 039349/50953

Elite 2, Pirates Gold, Sim City 2000, Outpost (CD) für je 40 DM, Tel. ab 19 Uhr, 04561/4554

Verk. PC-Originale: Sim City 2000 40 DM, System Shock 45 DM, Inferno 60 DM, Strike Commander + Speech 50 DM, Their finest H. 30 DM, Tel. 08158/8205 (Florian)

Suche Dynablaster f. PC + Ports of Call-PC. Tel.: tagsüber: 089/4613-899, abends: 08121/45752, Fax: 08121/45753

Verk. orig. Outpost CD DA m. Reg. Karte DM 50,–, Privateer 35,–, DV, BMH DV 50,–, alles zzgl. NN u. Porto, original verpackt, ab 17.00 Uhr, Tel. 09179/90201, täglich

Verk.: Links Pro 55,–, Con M. Kea 20,–, Pop 2 (dt.) 20,–, zus.: Crash Course + Time Quest + Magnetic S. Col. 35,–, Dot T (CD) 60,–, Gateway 30,–, Corel Draw 3.0 (dt.) 90,–! Tel. 07663/3644

Aladdin, Lion King, Pizza Conn., Civ, Civ Win, Burntime CD-ROM: Outpost + Update, Labyrinth of Time, Inca 2, Iron Helix je DM 45 + Porto. Suche Bazodka Sue, Larry 6 dt., CD-ROM, Under Killing Moon dt., Tel. 02151/397288, ab 17 Uhr

Suche Legend of Kyrandia 1, Sim City 2000, Gabriel Knight, Simon the Soccer, je bis 40,-, nur dt. Originalvers. Angebote an Fax 02751/13296 (Roland)

Verk.: 486SX-25, 4 MB RAM, 170 MB HDD, 3,5" LW, DOS 6.2, Windows 3.1, Maus, ohne Monitor, 850,– DM, Systemshock 60,–, Sam & Max 50,–, Tel. 0751/23590, ab 19 Uhr

Die Gelegenheit! Tower 486/DX 33, 4 MB RAM, 540 MB Platte, 15 Z. Monitor, 3,5 + 5,25 Z. Laufw., CD-ROM, Drucker, Maus, Tast.; SVGA-Karte + jede Menge Software, Tel. 08105/23089, ab 13.00 Uhr

Verk. CPU-Intel 486 DX/33 (200 DM), Tel. 02173/75792, ab 15 Uhr, Jörg

BM Hattrick, Railroad Tycoon DL, Anstoß UCE je 30 DM, Eishockey-Manager, 1869, BMP, Caw II, Caesar, Patton Strikes Back, D-Day je 20 DM, Ralf Reicher, Tel. 05158/1746

Pacific-Strike + Speech-Pack, Battle Isle II, Burning Steel I + Superschiffe, Burning Steel II, Colonization, Harpoon II je 40 DM, Aces of the Deep CD-ROM 40 DM, Tel. 05158/1746

Verkaufe PC-Originale Spiele: Larry 5, Rebel Assault, Battle Isle 1, ECO Quest I, Chuck Yeager, sowie: Shareware CDs, Tel. 06593/8770, Domink Bork

Verk. Christmas Lemmings 30 DM, Subwar 2050 60 DM und Ultima Underworld 2 50 DM, Tel. 09642/3294

Verkaufe günstig QIC-80 Streamerbänder, Tel. 0521/162697

V: PC-Originale: Elite 2, F15-3, Burn. Steel, Rebel Assault, Wizardry 7, Space Max, M.U.D.S., Ambush at Sorinor, Ultima 7, Legend, Valhalla, Prophecy (SSI), Tel. 08331/2722

PC-Game-Paket: Alle 8 zus. für nur 99 DM! Powermonger, Monkey Island, Winzer, Curse of RA, Archipelagos, Spacewrecked, Global Dilemma, Medieval Lords, Tel. 08331/2722

Verkaufe Seagate Festplatte (210 MB, AT-Bus) für 200 DM + Versand, Tel. 05251/59410 (Mo.–Fr.)

Verkaufe: Rebel As. 40 DM, Dogfight 20 DM, Pacific Strike 35 DM + Speech 15 DM, Mantis 20 DM, Seal Team 20 DM, Pinball Fantasies 35 DM, 158–19 h, Tel. 07703/1237, Matthias

CD-ROM! Kaufe/verkaufe neue u. ältere Spiele auf CD. Riesenauswahl! Schreibt an W. Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 85049 Ingolstadt

Verkaufe DSA 2 mit Lösung 70,– A-Train Construction Set 30,, Carl Lewis 10,–, Tel. 040/7111788

Dungeon Hack, Arena, Ultima Underworld 2, Spelljammer, Dark Sun 1, Litil Divil je Spiel 40,– DM, Monitor 14 Zoll Multisync 300,– DM, Cyberman 3D 100,– DM, Edel, Tel. 06332/15605

486-40-VLB, 4 MB, 1 MB SVGA, Mon., 3 FP: 142, 2 x 80, 2 x sp. CD-ROM Phil., 2 LW, SG-NX-Pro, Scan., Games, usw. 2399 DM, neu >3500, Preisverh. möglich! C. Haatz, Dorfstr. 26, 15913 Byhleguhre

Biete Pacific Strike, Railroad Tycoon, Silent Service, Red Baron, perfect Gen., suche: Pacific Air War 1942, Tel. 030/2925855

Verk. PC-Orig. Hidden-Below CD-ROM 50 DM, Gobliins 2 3,5" 45 DM, evtl. Tausch, Duncker, Kirchberg 01, 39393 Beckendorf

Biete PC-Spiele: TFX (CD) 60,– DM, 10 Jahre Interplay (CD) 60,– DM, Robinsons Requiem (Disk) 40,– DM, Tel. 09287/4395

Verk. PC-Orig.: Kyrandia 3 (CD-ROM, dt.), Theme Park (dt.), F-14 Fleet Def. (dt.), Sternenschweif (dt.). Suche Elvira 1! Tel. 0241/709965 oder 06421/41164

Civ. dt. 25,–, Sensible Soccer 25,–, Stronghold 25,–, Anstoß 25,–, Falcon 3.0 25,– + NN, Tel. 0711/425488

Verk. PC-CD-ROM-Spiele, z.B. Fifa Soccer 45 DM, Critical Path dv 40 DM, Iron Helix 40 DM, Who Shot Jonny Rock 40 DM, Megarace dv 30 DM usw., Tel. 06473/1430

Verk. f. PC Rebel Assault 40 DM, Night Owl's Games 30 DM, CD Rally 25 DM, Pack Rat 5.0 200 DM, Super VGA-Karte 80 DM, Paradox für Windoes 350 DM, Tel. 06406/4240

Verk. Navy Fighters (CD-ROM) 60,–, Transport Tycoon 50,–, ab 19 h, Tel. 089/2714951

Verkaufe Dawn-Patrol DM 50, FS-5 Paris u. New York Szenerien zus. DM 50, Flashback DM 30, Tel. 05362/71877

Verk./Tausch PC 3,5", Fifa Soc., Chaos Engine, Nescar Rac., BI2, CD-ROM, Warcraft, alles orig. Suche CD-ROM, Colonisation, LM Super Soccer u.a., Tel. 0561/771179

Verkaufe 386SX, 2 MB RAM, 32 MHz mit Monitor 14" Tastatur und MS-DOS 6.0, Preis nach Vereinbarung, Tel. 03904/41564

Verk. 486 DX 33/SVGA 1 MB, 170 HDD, CD-ROM, Doublespeed/3,5" u. 5,25" FDD, Soundgalaxy NX 14 Zoll Monitor, Mouse, Keyb., 8 MB RAM, DM 1800, Tel. 0731/384710, nur Di., Mi., Sa. ab 16 Uhr

Verk. Grafikkarte 1 MB SVGA, Local Bus Grafikkarte Vega 150 DM, Simms 1 MB = 50 DM, Mainboard DX2-66 mit 4 MB 500 DM, ohne 320 DM, Tel. 039089/3335

Verkaufe: U8-CD, U10, Robinsons R. je 45 DM, Unlimeted Atventures, Shadowcaster je 35 DM, WC 3 55 DM, Ambush a. S. Tel. 0521/105512 oder 0521/911917 (Marcel)

Doom 2 CD, Der Planer CD, Simon the Sorcerer CD, Kyrandia 3 CD, Theme Park, Gobliins 2, Zool, Fire and Ice, Kick off 3 und andere neue Sp., Tel. 07240/8684

Alarm! Alarm! Suche dringend Elvira 1. Zahle Höchstpreise! Tel. 04102/54049, Michi the Honk

Biete: Wizardry 7, MM 4, Larry 5, Tornado, Civilization, Dungeon Hack, Eish. Man., Indy 4 je 35,– + NN, Planets Edge, Death Knights, SQ 3 + 4, PQ 2, Beholder 2 je 30,– + NN; Tel. 02327/73161

Verk. Panasoinic CD-ROM Laufw. 5629, inkl. Interface-Karte 1/2 Jahr alt! VB 180,–, Tel. 0228/233361 (Bonn)

Sternenschweif Disk dt. 50 DM, Privateer + Speech Disk 60 DM, Escom Powerstreamer 250 MB, 2 Tapes 100 DM; Tel. 07903/3820 (auch Anrufbeantworter!)

Verk. 486-33, 8 MB RAM, SVGA, manche Spiele orig. 14" Moni., SVGA, 169 MB HD, DOS 6.2, WIN 3.11. Preis nach Vereinbarung. Infos unter Tel. 06744/7264 (18 h – 21 h)

Suche Western Front von SSI. Zahle Originalpreis, Tel. 09332/4958, Golla

Stop! Orig. Wing C. 3 (neu) (d) 70; US-Navy-F. (neu) 65; Str. Com. 40; Arm. Fist 45; Waxwork 25; Corel Draw 4.0 210; Pac. Str. 35; AV8B 25; Cannon F. 40; Tel. 02129/50909

Verk. orig. PC-Games: BMP z.B. Rome, AD 92 für je 50,– DM und Lothar Matthäus für 40,– DM, Tel. 06221/24780

486DX/2-66 Overdrive Computer, komplett mit Monitor, Festplatte, 24-Nadeldrucker, S. Blaster 2.0, 5,25" und 3,5" LW, Tastatur, Maus, Software = VB 3500: Tel. 0711/855945

Verk. Theme P. CD 45 DM, Lotus 3 25 DM, AOE 30 DM, GS 2000 20 DM, TF 1942 30 DM, Conan CD 20 DM, SF 20 DM + Lös.: UW2 30 DM, Kyr. 30 DM, EOB 2 30 DM, U7/2 35 DM; Tel. 09261/91356

Games: lost-Treasur 2-60 DM, U7, 1–2, Wiz 7, Underw 2, PC-Globe, U845 DM, Savag Em., Fairy Tale, Space Ace 2, Another World, Shadowlord 25 DM, Forge of Virtue 20 DM, ab 19 Uhr, Tel. 0711/467602, Denis

Verk. 10 CD-ROM, z.B. Iron Helix dv 50 DM, Critical Path dv 50 DM, Fifa Soccer dv 50 DM, Megarace dv 50 DM, Little Big Adventure dv 60 DM, usw... Tel. 06473/1430

Verk. o. tausche: Jazz Jack R. CD! (9 Episoden), Indy Car, Tentacle, Tornado, Doom Tools, Xenon L, Tennis, Winter, Grand Prix Unli., Lemmi 1 + Data! Marc, Tel. 06196/758156

Orig. PC-Spiele, 3,5" bzw. 5,25" zu verkaufen! (Civilization, Mantis, Castles, Dragon Wars, Stormmaster usw.) Tel. 0931/24825 (nach Andreas fragen)

Verk./tau. PC-Spiele, z.B. Syndicate, Theme Park, Tie Fighter, Rebel Assault, Larry 6, Anstoß, Jurassic P., Pirates Gold, u.v.m., suche: Novastorm, Tel. 0511/8093744

Verk. 386DX 40, 4 MB RAM, 170 MB HD, 2 LW 14" VGA Farbmonitor, Tastatur (Cheery), PC-Tools, MS-DOS 6.0, Windows 3.1, drei Spiele alles für 1000 DM, Tel. 02408/80825

Verk. Battle Isel 2 CD-ROM f. 60 DM, Fabian Kuhn, Tel. 07452/4321

Verkaufe original MS-DOS 6.2 und WIN 3.1 sowie Komplettlösungen zu vielen Games: [illegible]s Arts, Virgin, Sierra, Origin, EA, u.a. [illegible]. 07529/6518, Patrick, ab 17 Uhr

Verk. 3,5" MM 3 dt., Patrizier, Colonization, Ultimatum 1, UFO, ROM, Burntime, A-Train, Big Sea, Columbus, Elite 2, 5,25 MM4 engl. CD, PC-Games 94; Lothar, Tel. 08122/15926

PC-Originale: CD-ROM: Kings Quest 7 (DV) 60 DM, Bloodnet 50 DM, Journeyman Projekt (DV) 50 DM, Litil Divil (DV) 50 DM, Dreamweb (DV) 50 DM, Tel. 05175/7606

PC-Originale: CD-ROM: Die Höhlenwelt (DV) 60 DM, Return to Zork 40 DM, Return to the Phantom 40 DM, Dragonsphere 50 DM, Disk: Universe (DV) 50 DM; Tel. 05175/7606

Verk. Little Bit Adv. (CD), 75 DM, 1 Mon. alt, m. Verp., 100 % o.k.; Tel. 07161/818269 (Marko verl., ab 18 Uhr)

Tausche Coolspot und Fire and Ice gegen Aladdin oder Lion King, Tel. 08158/7144

Tausche: Battle Bugs, Sim City 2000, Mad TV, Monkey Island 2, Sim Ant. Suche: Rings of Medusa Gold, Panzer General, Fields of Glory, Railroad Tycoon Deluxe, Stronghold, Tel. 09274/219

Verkaufe (40 DM/Stück): 7th Guest, Police Quest 3, Car + Driver, Comanche, X-Wing oder alle zusammen plus Silent Service 2 für 180 DM; Tel. 07142/57628, ab 19 Uhr

Verk. orig. Inferno (CD) 70 DM, Rebell A[illegible]ult (CD) 50 DM, Strike Commander + Spe[illegible]0 DM, Zeppelin, Kolumbus je 30 DM, alle [illegible]se + 10 DM NN; Tel. 07141/84309

Tie Fighter dt., Ufo, Indy 4 je 45,–, Alone i. d. Dark, Sam + Max Nov. DOS 7 je 40,–, Battle i. 1–SQ4 25,–, VLB Contr. 35,–, VGA 512 K v. WD 35,–, Soundbl. 2.0 70,–; Tel. 07644/6208

Flugsimulator 5.0, CD-ROM: Ecstatica, Dreamweb, NHL 95, Tentacle je DM 60, Disk: System Shock, Al-Quadim, Master of Magic, Links 386 Pro, Ufo je DM 55; Tel. 02102/5977

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Zu verkaufen: Mainboard mit 486 SX 25 CPU, VB: 175 DM, ab 15.00 Uhr, Tel. 06192/21838

Verk. 3 Topspiele für PC, BMH, Sim City 2000, Schatz im Silbersee + 30 leere HD Disketten für nur 100 DM. Schreibt an Denny Bielig, Linker Weiler 9, 74834 Dallau

Verkaufe meine Erotic/CD-ROM-Sammlung, z.B. VTO-Poker Nights; CL Erotic-Clips 1 usw. Liste anfordern unter Tel. 0172/5104113, ab 19.00 Uhr

Verk. Under a Kill. Moon 70,– DM, X-Wing 40,– DM, Novastorm 45,– DM, Iron Helix 40,– DM, Rasenmähermann 40,– DM, Privateer & Speech 45,– DM, Maddog 2 50,– DM; Tel. 030/6767140

Verk. PC-Orig. 3,5 Disk Hanse u. Airlines je 30,–, Sim City 2000 f. 50,–, PC-CD-ROM Der Patrizier f. 40,–, Tel. 05651/40788, nach 18 Uhr

Verk. PC 3,5" orig. Theme Park 60 DM und Day of the Tentacle 40 DM und kompl. Sega Master Sys II + 7 Spiele + 2 Pads + 2 Lösungsbücher + 1 Joystick 180 DM, Tel. 0331/963868

Verk. 486-DX2/66 von Intel, PCI/VLB, 4 MB RAM, 3,5" Laufwerk, 420 MB HD, 14" Monitor, PCI VGA-Karte 1 MB, Big Tower, DOS 6.22, 2600,– DM; Tel. 06033/66804, ab 17.00 Uhr

Verk. 386DX 40, 4 MB RAM, 130 MB HD, 3,5" u. 5,25" Laufwerk, Oki ML 380, DOS + WIN, Soundbl. 2, Mitsumi FX001D, SVGA, ohne Monitor, für 1200,– DM, ab 17.00 Uhr, Tel. 06[illegible]550, Kai

Tausche: Day of Tentacle, Inca 1. Suche Kyrandia 1 u. 2. Austel I.-U., Progreßweg 25, 08066 Zwickau

Verkaufe 386SX20 mit 1 MB RAM, 40 MB Festplatte DOS 5.0, Windows 3.0 für 800 DM VHB, Stephan Wörheide, Heinr. Söte Weg 1, 49565 Bramsche, Tel. 05461/5194

Verk. 23 PC-Spiele-Originale, z.B. Privateer, System Schock, Die Siedler, Rebel Assault, Nascar, Syndicate, Theme Park, usw., alle 23 Sp. 500 DM oder je 50 DM, Tel. 02408/80825

Verk. Action Replay 2 100 DM U8 + Sp. 50 DM, Ufo, Dreamweb, Gabriel Kn, AOE, Comanche, Hexx 40 DM, Ecstatica, Creature SH 50 DM CD-ROM Res. Ass dt., Outpost 40 DM, Tel. 09953/2973

Disk: Lothar Matthäus, Fifa Int. Soccer, Erben der Erde, Al-Quadim, Armoured Fist, Police Q4 DM 55,–, CD-ROM: Raptor, Burning Steel, Railroad Tycoon, je DM 40,–; Tel. 02102/5977

Tausche/verkaufe Spiele, z.B. Mad News, Outpost, Ch. Kolumbus, Die Siedler, BM Hattrick, Kyrandia, Wall-Str.-Manager, Privateer u.v.m.; Tel. 0821/495371, Andi

Verkaufe: 120 MB Seagate Festplatte für 150 DM, 4 x 1 MB RAM Bausteine für 200 DM, 8 x 256 KB RAM Bausteine für 100 DM, Tel. 02421/16616, Thomas

Ma[illegible]arpet 65,–, Colonization (CD) 65,–, F14 [illegible] Defender 35,–, Myst. 65,–, Creature Shock 59,–, DSA 2 (2 CDs) 69,–, Earthsiege 63,– (alle 1A), Tel. 0881/40612

Neuer PC-Club. Erstausgabe mit Shareware 20 DM. Bestellung an: Daniel Bödeker, 342108 Bad Salzuflen, Wasserfuhr 102 b

Verkaufe Day of t. Tentacle (dt.) 3,5" für nur 60 DM (VB) u. Doom Epis. 1–3 (F2 neue Level) 25 DM! Fragt nach Markus, Tel. 07391/2712

Verkaufe: 486 DX33 Board plus CPU 1 1/2 Jahre alt, VB 350 DM, Tel. 0941/73865 Anrufbeantworter, Fax: 0941/706727

Verk. 486SX25, 4 MB RAM, 512 KB VGA, 170 MB Festplatte, 3,5" und 5,25" Laufwerke, SVGA-Monitor, 950 DM VHB! Ruft an bei 06732/5209, Mo.–Do. ab 18.00 Uhr

Verkaufe Soundkarte Sound Galaxy Waverider 32+ für 250 DM und Tie Fighter DH und Sam & Max KD für je 35 DM, alles + Versand, Tel. 05251/59410, Mo.–Fr.

Biete: Transport Tycoon, Theme Park, Colonization, System Shock je 45,– DM, Tel. 04354/765 (Wochenende)

Verkaufe Inferno CD 60 DM, Soundkarte LAPC-1 290 DM, Quadral Aktiv-Boxen 50 DM, NP 150 DM, Megarace CD 30 DM, Mortal Kombat 30 DM, alles per NN + VK, Tel. 06721/42786

Verk. 486DX/33, 4 MB RAM, 120 HDD, Double Speed CD-ROM, Soundblaster 2,5, Mouse, Gravis Joystick, V7 Mirage Grafikkarte, 10 orig. Games, Büch., VHB 2300 DM, Tel. 06722/5612

Suche Mainboard 386DX/SX ev. 486SX, Controller MFM + IDE, Netzteil XT/AT evtl. mit Leergehäuse, SVGA-Monitor 14", nur preiswertes, Tel. 02680/8603, ab 18.00 Uhr

Verkaufe 8 PC-Spiele, z.B.: Wing Comannder 2, Car + Driver, Lemmings 2 etc. für zusammen 200 DM, Tel. 06484/6001

486SX, schwarz mit CD-ROM, Soundblaster, 85 HDD, Software und mehr... VB DM 1700, für mehr Infos: Tel. 06103/87737 (Robert)

Verk. Originale: 100 % o.k. Wing Commander 3, H. o. T. für 65 DM (CD); Theme Park für 50 DM (CD); A-Train für 35 DM zzgl. 10 DM P + V; Tel. 02353/3171

Verkaufe PC-Originale: Elite 2, Siedler, Colonization, BMH, Comanche, U7, Monkey 2, Kyrandia 2, Syndicate, Mad-TV, EHM, Ishar, Beholder 3, Anstoß, etc., Tel. 030/8131235

Suche PC mit mind. 486 DX/40 Prozessor, zahle bis 600,– DM! Schickt Eure Angebote an: Bastian Meisenzahl, Sommerbergstr. 33, 63925 Laudenbach, Tel. 09372/2688

Tausche: CD-ROM Armored F., Anstoß, Priv. 3,5: Theme Park, Battle I2, Ishar 3, One Must Fall, PAW 1942, Planer, Armada, Dott, Arena, Ravenluft, u.a.; Tel. 06387/601, Jens

Verkaufe Soundkarte Media fx (16 Bit, 2 MB Wavetable, SB, MT32, General Midi, Adlib kompatibel) mit Software 100 % o.k. für 150 DM, Tel. 03904/45679, Stephan (ab 16 Uhr)

Verkaufe: PC 286-16 mit VGA-Karte und Monitor, 20 MB HD, 1 MB RAM, 3,5" LW, Game-Card + Maus, mit Diskbox + 386DX-33 Board für 750 DM, bei Tel. 039344/40326

Verk. DSA2, Ultima 8 (CD), Amberstar, Star Trek, VTO-Programme, alles kpl. dt., Tel. 0951/420137, ab 17 Uhr

Waveblaster (GenMidi) für SB 16 u.ä. 200,– DM, Tel. 04661/8760, n. 17 Uhr

Inferno, Sam & Max, S.C. + Speech, Railway Challenge, Siege, Historyline, Spaceward Ho gegen WC 3, A. the Rhine, Motherboard 486 DX 33 Intel für 200,–, Tel. 0791/52174 Reiner

Verk. 13 Spiele z.B. Syndicate, Jurassic Park, Arena, Privateer, Ultima 7/2 und Alone in the Dark, zusammen 280,– DM, Tel. 0431/7297360

Verkaufe meine PC-Games, z.B. Theme Park, Colonization, Nascar-Racing usw. auf CD oder Disk. Liste anfordern unter Tel. 09762/6693, nur Wochenende

Verk. Legend of Kyrandia 3, Creature Shock, Little Big Adventure, Theme Park, Simon the Sorcerer, DSA 2 (Disk), sonst alles CD u. DV, Tel. 08633/7536

Verkaufe für PC folgende Spiele: Ultima UW 1, Populous + PL, Tennis Cup, Prehistorik 2, Pinball F., Gob 2, Conan, Savage Empire Space Job, Tel. 04208/1093

486DX2/66, 8 MB RAM, 420 MB HD, 14" SVGA-Monitor, Double-Speed CD-ROM, Soundbl. Pro, SVGA-Grafikkarte, Tastatur, Maus, viel Software DM 3000,–, Tel. 06422/3740

Verkaufe Originale auf CD Sid Meier Edition, Civilization, Railroad Tycoon Deluxe, 35 DM, Strike Commander 35 DM, Tel. 02163/58286

Verk. 1942 Pacific Air War 30 DM, Overlord 30 DM, Pacific Strike 30 DM, alle auf 3,5" und Originale, Tel. 02163/58286

Verkaufe 486DX/33 Motherboard, 8 ISA-Slots, Ami Bios, 256 Cache mit SVGA-Grafikkarte (Tseng 4000-Chip) und ISA-Controller. Gesamtpreis 350 DM VB. Tel. 030/8221781

Pools o. D., Lord's o. t. Rings, Imperium, Bard's Tale Constr. S., Epic je 20 DM, Doom Utilities 30 DM, X-Wing, F-15 3, F1-G. Prix je 40 DM, Planetarium 60 DM, VB, Tel. 030/8221781, ab 18 Uhr

Verkaufe: Die Siedler 55 DM, Histroyline 40 DM, Links 386 pro 35 DM, Tel. 02256/1319

Suche priv. Angebote für folgende Spiele (CD o. 3,5): Battle Bugs, Comanch (Miss.), Battle Isel 2 (Data), Dune 2, Colonization, Zivilisation. Ruft an unter Tel. 0671/33763

Starwriter 2.0 50, Fireteam 20, Spacewrecked, Lasersquad, Spacecrusade, Knightsoft Hesky je 20, HD 120 MB 130 DM, S-Speed, CD-ROM 120 DM, 33 MHz Intel CPU 350, Tel. 06321/84374

Verk. 386DX40, 8 MB RAM, 170 MB HD, Super-VGA-Karte, 14" Farbm., Mouse, Joystick, 3,5" Laufw., CD-ROM, DOS 6.2, WIN 3.1, AmiPro 3.0, Lotus 1-2-3, 2000 DM, Tel. 02238/43605 Köln

Verkaufe orig. PC-Spiele 3,5" The Summoning + Prophecy o. t. Shadows je 30,– mit orig. Lösungsbuch, V for Victory 1 + Space Legends je 25,–; Tel. 08704/8270 (Dieter)

Suche für PC The Blue & The Grey, Strategem, Operation Crusader, V for Victory, Tigers on the Prowl, Tel. 07551/7229

Verkaufe f. IBM Aces of the Deep 65 DM, Warlords 2 Editor + Scenery Disk 45 DM, Panzer General 70 DM, Tel. 05251/75316

Suche Indiana Jones and the Fate of Atlantis für CD-ROM (Talkie-Version), zahle gut! Verkaufe Zak McKracken, Maniac Mansion, Indy 3, Tel. 06221/301355

Verk. F1 (Vroom) Domark 25,–, Alone in the Dark 30,–, Falcon 3 + Fighting Tiger 35,–, Works f. W. 50,–, Vers. 2.0, Corcl. 3 CD 70,–, C. Sawade Meyer, Jagdweg 7, 32469 Petershagen

Verk. alte + neue Software für PC, auch auf CD-ROM. Schreibt für eine Liste an Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (orig.)

Frontier, Alien Legacy, Wing Com. Academy, Wing Com. Armada, X-Wing, Master of Orion, Star Controll 2, Tie Fighter, Atac, Battle Isle 2, alles orig. 250,–, nur kompl., Tel. 07733/7505

Fleet-Defender (50), B-Wing (30), Motor-Radsimulation Team Suzuki (40), History Line (50), Peter Pan (50), Schöne und das Biest (50), Tel. 0671/74221

Verkaufe 386/40, 4 MB RAM, 130 MB HDD, komplett mit DOS und Tastatur, ohne Monitor, Preis 650,– DM, Tel. 0871/12723

Biete: Under Akilling Moon 4 CD dt. Suche Hell on Eart CD dt., Tiefighter CD dt. o. System Shock CD dt., an: Oliver Rudl, Kurt Tucholsky Str. 9, 01257 Dresden, Tel. 0351/2813782

Verk. Battle Isel 2 (CD: 60), Rebel Assault (70), Lemmings 2 (40), Sword of Samurai (20), Battle Master (10), Mucs Opera (20), Humans (30), Tel. 05481/3565, Christian

Verkaufe: Strike Commander CD-ROM für 70,– DM, Tel. 02362/43797

Suche für PC Dragon Strike von SSI auf 3,5" Disk. Angebote an A. Tedesco, Tel. 08252/82752, ab 19.00 Uhr, nur Original!

Tausche UW2 gegen U7/2 und The Chaos Engine gegen Raptor (Vollversion), Holger Gehrmann, Kalkofenstr. 8, 02733 Cunewalde

Verk. UU 1 + 2 CD 50 DM, Tornado, Comanche je 30 DM, Indianapolis 500, Links, Silent Service 2 je 20 DM, BJ2 45 DM, Indy Car + Tracks 65 DM, Tel. 07731/25775

Verk. The Fighter, Theme Park, Syndicate, BMH, Sam & Max, Maniac M. 2, NHL Hockey, Strike Comm., History Line, Eishockey Manager für 30–50 DM, Tel. 07731/25775

486DX33, 4 MB RAM, 110 MB Festpl., 1 MB Grafik, Soundblaster 16, CD-ROM, Aktivboxen, SVGA-Monitor, 3,5" LW, Mouse, Software, VG 1600,–, Multimedia, Tel. 02378/5704 (Andre)

Tausche/verk. Lion King, Soccer Kid, Chaos Eng., Sam & Max, Gabriel Knight, 8-Ball, Rebel A., Terminator 2029, Speed Rac. (tausche geg. CD-ROM-Games), Tel. 06028/1317 (Jens)

Verk./tausche g. TP-CD: Beneath, RtZ, Dott/EM,/Tornado (alle CD), Fifa (3,5), verk. 3,5: Mad News, U8, Erben d. E., Tel. 02564/32946, nach 20 Uhr

Verkaufe Mainboard 486DX-40 in bestem Zustand mit original Verpackung! Preis nach Ver. Tel. 09134/4886, Gregor

Verk. Hanse 40 DM, BMH 80 DM, Fifa Soccer 80 DM, FS 5 Caribbean 45 DM, LM Soccer 60 DM, Tel. 0761/8811477 (abends)

PC Orig. + N.N. Scenery FS 5 Washington DC 40,–, Tornado 50,–, Mario Andr. Racing Ch. 40,–, Shadow Caster 50,–, Kings Quest 5 50,–, Epic 40,–, PGA Tour Golf 40,–, u.v.a., Tel. 02822/52415

Verk. orig. Dawn Patrol, Iron Cross, Wargame Construktion Set 2 Tanks, Tel. 05931/14383, ab 17 Uhr

Verk. PC, 486 DX, 33 MHz, komplett für 1500 DM, Civilization 50,– DM, Tel. 02292/3789 (Darko) ab 18.30 Uhr

PC-Spiele auf CD-ROM oder Diskette, Kat-Diskette für 3 DM Briefmarken (Rückporto), H. E. Fuchs, An den Pappeln 8, 58453 Witten, Tel./Fax 02302/14916

Verk. PC-Orig. SC 2000, BM Hattrick je 40 DM, NHL 30 DM, Paket mit 11 Spielen 100 DM (Links, GS 2000, Great Courts 2, Battle Isle, Pirates, Lemmings, etc.), Tel. 0561/13655

Suche für das Programm Tracon II die originalen Sektor-Disks, nur Originaldisketten! Tel. 02381/77319, ab 18.00 Uhr

486DX 2/66 VL, 256 Cache, 4 MB RAM, 340 MB Wechselfestpl, 3,5" u. 5,25" FDD, SVGA-Karte u. Monitor, Maus, verk. Softw., 1 J. alt, NP 5000,– f. 2800,–; Tel. 07769/5340 (Michael)

Verkaufe Battle Isle 2, Empire de Luxe, Fifa Soccer, Colonization, alles Originale, alle Bestzustand, ca. 1/2 Preis, Tel. 08261/4356

Verkaufe 386SX/25 MHz, 2 MB RAM, HD, 40 MB, 3,5" + 5,25" FD, VGA-Grafikkarte + Monitor, MS-DOS 5.0, Top-Zustand, VB 1400,– DM, Tel. 06047/4351

Wer löst seine Softwaresammlung auf? Suche günstig komplette Sammlungen (ab 10 Stück) zu kaufen. Wenn Ihr euch den Sreß ersparen wollt, alles einzeln zu verkaufen, dann schickt oder faxt mir Eure Listen. Bitte nur komplette PC-Originale (nur Spiele und Anwendungen, keine PD oder Shareware). Bitte keine Angebote die drei Mark unter dem Neupreis liegen, ich bezahle zwischen DM 5,– und DM 20,–, je nach Zustand und Aktualität, für ein Spiel. Werner Schwellinger, Gartenstadtstr. 85, 81825 München, Fax 089/4395328

Suche: Legend of Kyrandia 1 (CD), Tel. 05241/55160, ab 17 Uhr

Verkaufe Doppel-CD f. Doom 1/2 m. 1100 Level 40,–, Colonization 70,–, Theme Park CD 50,–, XCopy PC 25,–, Aldus Photostyler 150,–, Tel. 07259/1752

Verkaufe: Lothar Matthäus Super Soccer (50,–), Lode Runner (50,–), Links Kurse Pebble Beach + Big Horn je (30,–), Aldus Photostyler (CD 2.0 130,–), Comanche Mission II (30,–) und sonstiges, Tel. 08761/8466

Verkaufe Creature Shock kpl. deutsch Vers. auf 2 CD-ROM mit orig. Verp., Handb. etc. (nagelneu) für PC, MS-DOS für DM 65,–, Tel. 06056/4199

Atari ST

Verkaufe: Atari 1040ST mit Monitor, Maus, 3,5 Zoll Laufwerk, 15 Disketten, Handbuch und TV-Kabel, VB 450 DM, Tel. 02306/54628

Verkaufe original Spiele für den Atari ST, z.B. Amberstar, BAT II, Rings of Medusa usw. für 40,– DM, Onur Zerey, Zum Werferstein 41, 51570 Windeck-Werfen, Tel. 02243/6007

Verk. MS-DOS Emulator „Super Charger" NW 700 für 249 und 12 tolle Spiele: Railr. Tycoon, F29 u.a. (NW über 800 für zus. 299/einz. 39). Liste bei Jan-Hendrik, unter Tel. 05141/882399

Verk. Atari Spiele garantiert nur orig. Liste anfordern bei Michael Riedl, Fellingshäuserstr. 19, 35444 Biebertal

Suche dringend ST-Originale: Special Forces, Blacksect, usw. Sendet Eure Listen an Manuel Gerber, Chellerächer 20, CH-5452 Oberrohrdorf, Schweiz, Tel. CH-056/963044

Verkaufe 100 Spiele für 500 DM, alles Originale, Jahrgänge ST-Zeitschriften gegen Gebot, alles zuzgl. Versandkosten, M. Zanger, Amselweg 1, 65614 Beselich 2

Verkaufe Atari Mega ST 1 mit 30 MB Festplatte, DOS-Simulator, PC-Speed und Monitor SM 124, VB 700,–, Tel. 02045/6564 (14–16 und ab 20 Uhr)

Suche Anwender und Spieleprogramme für Atari STE (Sprachübersetzung Englisch/Deutsch). Liste an Frank Elsenbroich, Wickrather Str. 207, 41236 Mönchengladbach

Atari 1040 STFM mit Monitor SM124 und diversen Programmen (gut gepflegt) für 300 DM zu verkaufen, ab 18.00 Uhr, Tel. 0441/602491

Verkaufe: 1040 STF + 2. Laufwerk SF 354, Farbmonitor 33 Originalspiele, 300 Disketten + Zubehör: Diskboxen-Haube, 2. Maus u.v.m., VHB 1200 DM, nach 16 Uhr, Tel. 06321/84374

1040 STE + SW-Mon. + Farbmon. + Maus + Star-9-Nadeldrucker + div. Bücher + Spiele, VB 800,–, Tel. 09392/7815, ab 18 Uhr

520 ST+, 2,5 MB RAM, TOS 1.4, Megafile 30, SM 124, SF 314, div. Software, FP 650,–, Star NX 1000 (= LC 10) FP 200,–, zus. 800,–; Tel. 02599/612, ab 18 Uhr

Game Boy

Verk. Kwirk 20 DM; F1 Race + 4 SPA 45 DM; Sneaky Snakes; King of the 200 Bugs Bunny 1 + 2; Super M. 1 + 3; Gargoyles Quest und viele mehr; Tel. 06445/7550, ab 17 Uhr, Kai

Lynx

Verk. PC-Engine PAL, verk. Atari Lynx mit Netzteil u. 3 Spielen; Tel. 030/6617993

Tausche; kaufe; Spiele für die Lynx; Tel. 0561/14235, 10–18 Uhr oder Fax 0561/779518

Int. Lynx-Jaguar-Club. Clubzeitschrift, Tauschbasar, etc. Info bei: Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz, Austria

PC Engine

Tausche/verkaufe MS-DOS-Games, z.B. Syndicate oder T. Rampage. Suche Tie Fighter, Mechworrior 1 u. 2 und Panzer G., auch 2 zu 1; Tel. 02508/8833, Dominik, ab 19.00 Uhr

Verk. orig. The Summoning 40 DM, EOB 3 40 DM, DQK 15 DM, Burntime 40 DM, Dark Sun 50 DM, Quest f. Glory 3 30 DM, Unlimited Adventures 20 DM, Space Quest 5 30 DM, Tel. 07041/83477, ab 13.00 Uhr

SNES

Neuheiten (auch Sammlungen) für SNES-NES-MD-GB u. Mega CD gesucht! Soleil, Pitfall, Hulk, Double Switch etc. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/791740 (Moni)

Vek. Zelda 3 f. 60 DM, Pilot Wings 65 DM, Turtles Turnament Fighters 90 DM, Tel. 07452/4321

Verk. oder tausche Axelay (50), Royal Rumble (40), Parodius (60), Street Fighter 2 (50), Jimmy Connors (70), Super Soccer (40), Tel. 05481/3565 Christian

Verkaufe Art of Fighting, Starwing, Zelda, Turtles IV und Street Fighter II, Telefon 08061/2260 (Mo.–Mi. ab 17.00 Uhr)

Verk. SNES, Metal Marines, Sim Earth, Wing Commander, P.T.O., (100 % o.k.), Tel. 07121/290683

Biete Wildcard DX oder Pro Phigter X mit Garantie. Info Henry Baggen, Depynstr. 35, NL-6132 EL Sittaed, Holland, Tel. 003-46-522590

Verk. SNES + 2 Joypads + 10 Spiele (z.B. Zelda, Mario, Street Fighter II, Star Wing), Preis DM 350,–; Tel. 089/1231966

Tausche Slammasters (us) gegen RAW (us oder dt.). Schreibt bei Interesse an: Many Kasiriha, Neusalzer Weg 20 a, 40627 Düsseldorf

Suche Modulsammlungen für SNES-MD-NES-Mega-CD, Mega 32X und Game Boy. Suche auch Neuheiten für diese Systeme, Tel. 0641/71250

„Pro Fighter 32 MB" Tel. 00352335895/ THS/150, Nic Welter, L-7502 Mersch, Luxembourg

Diverses

Verkaufe/tausche SNES-MD-MCD-Module. Habe z.B. Rise of the Robots, Dune II, Lion King, Soleil etc.; Tel. 0641/791740

Verk. SNES u. Game Boy mit Zubehör u. Spielen, z.B. Star Wars 1 u. 2, Alien 3, Street Fighter, Jurassic Park, F-Zero, Lost Vikings, James Lasselles, Tel. 0511/496766, ab 19 Uhr

Suche alles v. Starwars (Krieg d. Sterne), Tel. 06022/38931 in 63785 Obernburg. Ich bin ab 17 Uhr erreichbar.

CD-ROM: Tentacle, TFX, Inca 2, BJ 2, 7th Guest, Rebel Assault je 55 DM, Raptor, Patrizier, Burning Steel je 45 DM, Disk: Gabriel Knight, Simon, BMH 50 DM, Tel. 02102/5977

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen.

Freeware! Wer möchte mein Wurm-Spiel „Appendix" testen? Diskette kommt für 1 DM (6 Schilling) Portokosten-Ersatz. A. Mader, Böckhgasse 7/10/54, A-1120 Wien, Austria

Verkaufe Hardware-Artikel: (neu) Mainboard + Pentium 90 Intel 1699 DM, 540 MB Harddisk 389 DM, CD-ROM 2 x Speed 229 DM – Daniel Plappert – Tel. 0511/626079

Verk. SNES, 4 Spiele, 2 Pads, Adapter, VB 300 DM, verk. Soundblaster Pro 3, 16 Bit mit Boxen, Software, Joystick für 150 DM, Tel. 06569/361

Verkaufe PC-Spiele + Nintendo Spiele IBM OS/2 für 200 DM. Info gegen 1 DM bar und Rückumschlag an M. Hahn, 59555 Lippstadt, PF 1605, Tel. 0171/2150080

Suche! Play Time, Ausgabe unbekannt. Cover: Shining in the Darkness, Preis 20 DM. Meldet Euch unter Tel. 05766/369 (nach Jan fragen)

Mailbox SYS-TEC BBS, 1 GB Soft, CD-ROM, DOS, WIN, OS/2, Big Doom-Area (over 1500 Files) Modem: 02565/3772 (20–4 Uhr)

Verkaufe original Komplettlösungen zu vielen Computerspielen! Z.B. Sierra, Lucas Arts, EA, Virgin, Origin.... Info unter 07529/6518, ab 17 Uhr, Patrick

Verkaufe Colonisation, Master of Magic, DSA 2 je 50,–, UW 2 Stronghold, Wizardry 7, Warlords 2 je 30,– DM; Tel. 09221/81024

Verkaufe komplette Infocom-Sammlung mit Invisiclues sowie Magnetic-Scrolls-Adventures (verschiedene Systeme), Tel. 0511/3481806 (Tilman)

Verschenke gegen DM 1,30 RP aktuelle ArcGames, das Spiele-Diskettenmagazin für Acorn Archimedes und Risc PC! M. Seifert, Hauptstr. 42, 97650 Fladungen

Verkaufe Shareware-Spiele und Programme. Habe z.B. Heretic, Jazz X-Mas u.v.m. Anrufen unter Tel. 030/3022505, Preise: pro Diskette 2 DM

Verk. History Line CD, 20,–, Doom Extra 40 Level Vol. 1 + 2, 20,–, 3DO CDs: Super Wing Commander, Sewer Shark, Total Eclipse, je 60,–; Tel. 0471/88209, ab 18 h

Verk. Laserdisk Terminator 2-Special Edition, NTSC (Directors Cut: 15 Min. länger als die Kino Vers., Dolby Stereo/Surround, THX-Sound, Widescreen (2.35:1)). Top Zustand. DM 90,– inkl. Porto. Kaufe auch LDs zu fairen Preisen. Tel. 0471/88209, ab 18 h

Kontakte

Welches nette Mädchen interessiert sich für Computer und hat Lust, mir (m/20) zu schreiben? Schreibt an Kai Munderloh, Woltmershauser Str. 397, 28197 Bremen

PC-Fast, der Computerclub für PC-User. Wir bieten Preisausschreiben, Club-Zeitung, Clubtreffen, Software-Einkäufe u.v.m. Ruft an: 030/3022505/3239887

PC-Club sucht noch bundesweit ...ve Mitglieder! Schon ab 5 DM/Monat! Eine Disk + Magazin. Viele andere Möglichkeiten. Info: CVC, Postfach 49, 48333 Füchtorf

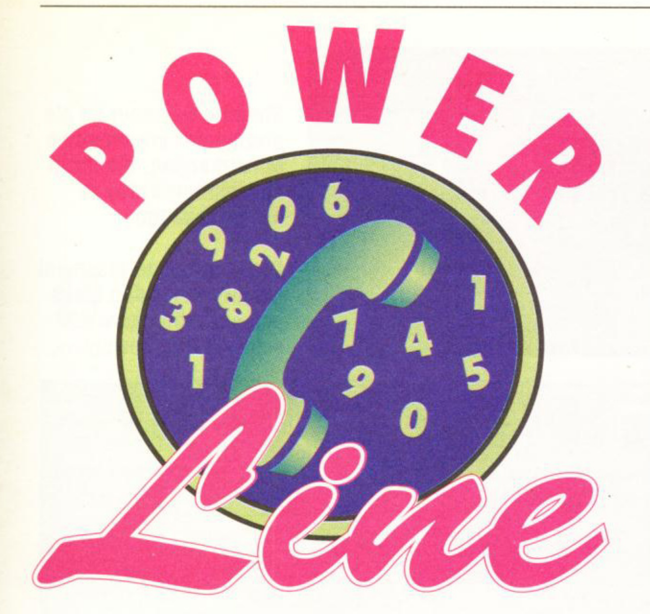
Neuer PC-Club, Erstausgabe mit Shareware 20 DM, Bestellung an: Daniel Bödeker, 32108 Bad Salzuflen, Wasserfuhr 102 b

Suche Mitspieler für mein Strategie-Fernspiel Dragon's Crown! Auf zum Kampf um die Krone! Gratisinfo: Christoph Stahl, Fikentscherstr. 27, 93051 Regensburg

Privater Spieleclub sucht Mitglieder. Infos gegen 1 DM bei Thomas Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg. Wir freuen uns auf jeden der schreibt.

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

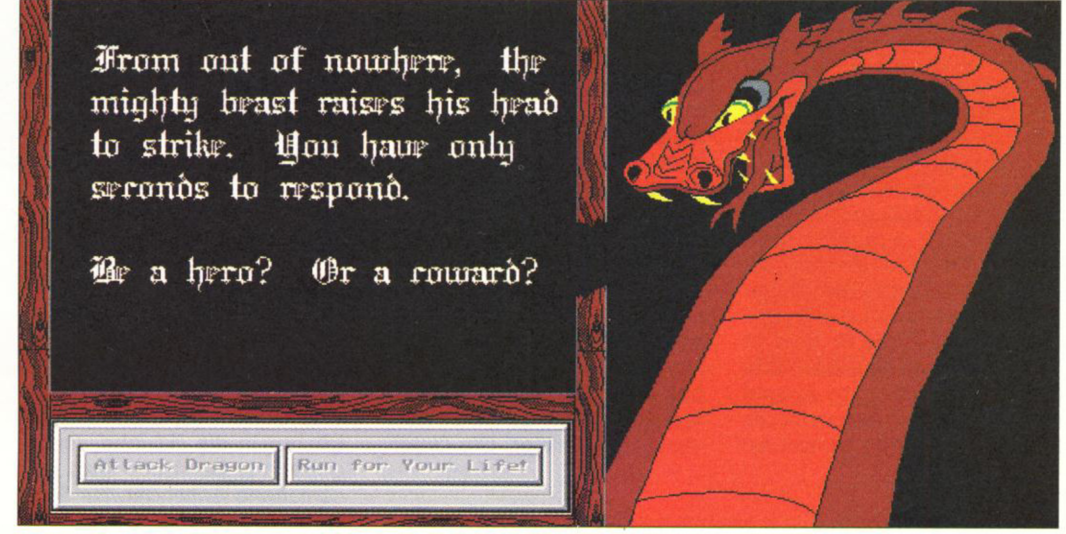
- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind.





Es kann der netteste Kollege nicht in Ruhe arbeiten: Statt Artikel zu schreiben oder Testmuster zu organisieren, prügelt sich die Redakteursschar lieber in den Online-Labyrinthen der *POWER BOX*. Vor allem Knut, Volker und Michael kennen bei den Kämpfen keine Gnade: Ohne Skrupel dringen die harmlosen und ansonsten so friedlichen Zeitgenossen in Hotelzimmer ein, um die dort schlafenden Kollegen abzumurksen. Das klappt aber nicht immer: Oft ist die Überraschung besonders groß, wenn sich der schnöde Angreifer einem Kumpan gegenüber sieht, der gerade eine frische Waffe (drei Nummern größer als die Eigene!) gekauft hat, und zurück schlägt.

Versemmeln unsere Redakteure mal nicht Monster oder Kollegen, steht die versammelte Mannschaft natürlich für Fragen und Kommentare jeglicher Art zur Verfügung. Also: Schreibt uns elektronische Post! *mh*



Drachen-Kracher: Die Redakteure spielen gerne eine Runde Red Dragon (hier mit RIP-Support!)

Ohne Moos nix los!

Das *POWER PLAY MAILBOX*-Abo kostet Euch nur 3,– Mark im Monat, also schlappe 36,– Mark im Jahr – dies ist, für das Angebot auf das Ihr zugreifen könnt, und im Vergleich zu anderen kommerziellen Boxen, äußerst preiswert.

Mindestdauer für das Abo ist – wie bei der *POWER PLAY* auch, 12 Monate. In die Box dürft Ihr zwar sofort, könnt aber noch nichts machen – erst wenn Euer Account von unserer Abo-Abteilung und dem Mailboxbetreiber eingerichtet ist – dauert im Regelfall bis zu zwei Wochen – wird die Leitung für Euch freigeschaltet und Ihr habt vollen Zugriff auf die *POWER PLAY MAILBOX*.

Schickt bitte den unten abgedruckten Coupon, oder die im Heft befindliche Abokarte, ausreichend frankiert an folgende Adresse:

POWER PLAY
Abonnenten-Service
D-74168 Neckarsulm

Der Draht zur Welt

Wir sind umgezogen! Die Post hat alle neuen Leitungen fachmännisch verlegt. Ihr habt jetzt alles gemacht: Das Abo-Formular ausgefüllt, das Telefon angeschlossen, den Computer hochgefahren und das Modem angewärmt. Damit Ihr auch in unsere Box – wenn die Freischaltung erfolgt ist – kommt, gibt's hier die Telefonnummern unter denen die *POWER PLAY MAILBOX* bei der *Central Europe BBS* zu erreichen ist:

Sammelnummer (analog)	Sammelnummer (ISDN)
0911 973 44 44	0911 973 44 33

POWER PLAY MAILBOX

Ja, ich möchte einen Account bei der *POWER PLAY MAILBOX* für den Preis von 36,– Mark im Jahr abonnieren.

Name ____________ Vorname ____________

Straße, Nr. ____________ PLZ Ort ____________

Telefonnummer ____________

1. Unterschrift ____________ 2. Unterschrift ____________

Unterschrift des Erziehungsberechtigten/Nur bei Personen unter 18 Jahren.

Vertrauensgarantie/Widerrufrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei POWER PLAY, Abonnementen-Service, 74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrecht durch meine 2. Unterschrift.



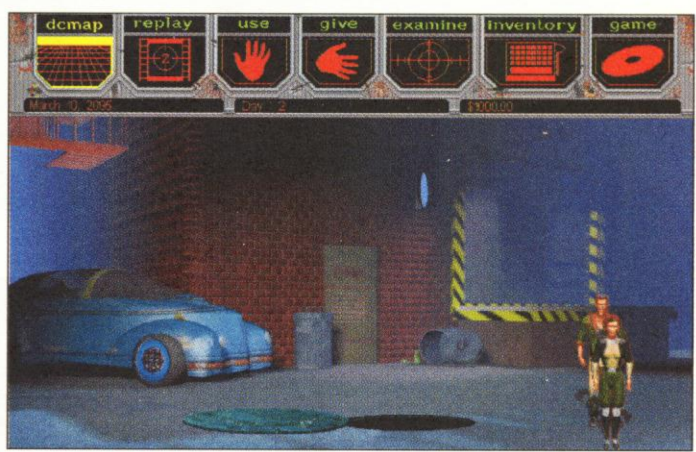
Stefanie Seymour ist die einzige der prominenten Mitwirkenden, die Ihr in Full-Motion-Video zu sehen bekommt.

Satansbraten

Hell

Im Jahre 2094 zieht eine Partei, die sich "Hand Of God" nennt und deren Programm eine Mischung aus politischen Prinzipien und zwielichtigen Sektenweisheiten ist, die Fäden im Weißen Haus.

Ihr steuert wahlweise einen von zwei Abtrünnigen der Partei, Gideon oder Rachel, die den Fragen nach der scheinbar göttlichen Kraft hinter der Partei und deren direkter Verbindungen zur Hölle wohl etwas zu tief auf den Grund gegangen sind und nun deswegen von der Regierung gejagt werden. Ihr geratet in ein immenses Netz aus Verstrickungen, entdeckt, daß Ihr vor einer Gehirnwäsche eine ganz andere Persönlichkeit besessen habt und erfahrt Euer finales Schicksal: Ihr seid eine wandelnde Zeitbombe, von der "Hand Of God"-Partei programmiert, um die Spitze des Widerstandes in die Luft zu jagen. Von da an bleibt Euch eine begrenzte Anzahl an Spieltagen, in denen Ihr die Rätsel der Hölle entwirren müßt. Neben den irdischen Dämonenschergen warten dort auf Euch die ganz großen Nummern der Unterwelt: Beelzebub, Belial, Mephisto und schließlich der Obermotz Satan. Dabei kann sowohl die Helden- als auch die Bösewichtseite prominente Mitwirkende verzeichnen: Dennis Hopper, Stephanie Seymour, Grace Jones und Geoffrey Holder wurden für das Spiel gefilmt. Ihre teils digitalisierten, teils gerenderten Konterfeis zieren die Actor-Models des Höllenspektakels. Ihr steuert Euer Alter ego (wahlweise den Mann oder die Frau des Revoluzzer-Pärchens) per Mausklick durch das in Rendergrafik durchgestylte Super-VGA-Ambiente. Eure Spielfiguren zoomen brav zwischen Vorder- und Hintergrund hin und her und werfen dabei Schatten. Die Räume, in denen Ihr agiert, werden komplett auf Eurem Bildschirm dargestellt, bei Gesprächen erscheinen animierte Porträts Eurer Konversationspartner. Die Unterhaltungen finden in Sprachausgabe mit zusätzlichen Untertiteln statt. Mit einem Cursor in Dreizackform sammelt Ihr alles, was nicht niet- und nagelfest ist, ein; nebenher bohrt Ihr den zwielichtigen Gestalten eines entarteten Washingtons mit Euren Fragen Löcher in die Bäuche. Gelegentlich stehen Euch dazu verschiedene Antworten zur Auswahl. Sämtliche Gespräche werden aufgezeichnet, so daß Ihr deren Inhalt mit einer Replay-Funktion auch nachträglich noch in aller Ruhe studieren könnt. Manchmal benötigt Ihr Gegenstände oder das Mitwirken Dritter, um im komplex verschachtelten Spielgeschehen voranzukommen. Hin und wieder erschweren Euch diffizile Worträtsel den ohnehin nicht leichten Abenteureralltag. Bei Abstechern in die höllische Parallelwelt sind zudem Kämpfe zu bestehen, die jedoch rein automatisch ablaufen und die, wenn Ihr die entsprechende Waffe aufgesammelt habt, für Euer Agenten-Pärchen stets siegreich ausgehen. *fh*



Die Icon-Leiste erscheint nur, wenn Ihr den Mauszeiger in die obere Bildschirmhälfte bewegt.



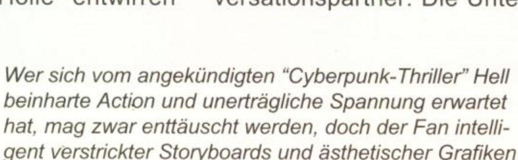
MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Take 2 / Gametek
Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: schwer
Besonderheiten: dt. Version in Vorbereitung
Zirka-Preis: 13 0 DM

Grafik: Super-VGA
Sound: General Midi, Soundblaster
Festplatte: 20 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 79%
Sound: 75%

74%

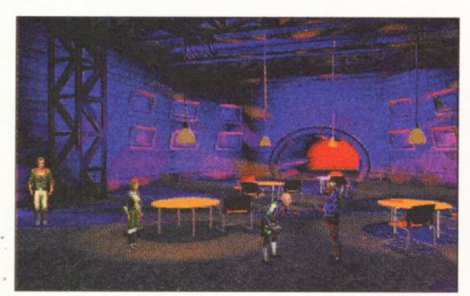


Geht so

Wer sich vom angekündigten "Cyberpunk-Thriller" Hell beinharte Action und unerträgliche Spannung erwartet hat, mag zwar enttäuscht werden, doch der Fan intelligent verstrickter Storyboards und ästhetischer Grafiken kommt bei Take 2s eher klassischem Adventure voll auf seine Kosten. Zur Feierabend-Entspannung völlig ungeeignet, verlangt die verschachtelte Handlung von Hell Eure ganze Aufmerksamkeit. Trotz des technisch überraschend sauberen und optisch nicht unbeeindruckenden Deckmäntelchens hinterlassen die teuflisch schweren (englischen) Worträtsel einen bitteren Nachgeschmack, sofern man nach langem Rumprobieren überhaupt in der Lage war, diese zu lösen. Selbst Englischasse werden die unlogischen Text-Puzzle-Nüsse zur Hölle wünschen. Bleibt zu hoffen, daß die akademischen Wortspielereien in der deutschen Version unserem teutonischen Intellekt angepaßt werden. Die prominenten Namen auf der Spieleschachtel wissen zwar den Cineasten zu verzücken, fallen jedoch unter dem Strich nicht weiter positiv ins Gewicht. Allenfalls Stefanie Seymour ist im Grafikfeuerwerk durch digitalisierte Videosequenzen eindeutig auszumachen, die herrlich arroganten Fressen von Hopper und Jones gehen leider im Render-Wahn unter.



Heiße Ware im Regal: Ein geheimer Porno-Comic-Laden des 21. Jahrhunderts



Im Pferderennen-Wettbüro können wir mit etwas Grips unsere Finanzen auffrischen



Rachel gib´mir mal die Pulle rüber: Bequemer Itemtausch im geräumigen Inventory

Star Dreck

Space Pirates

Und schon wieder Zoff im All. Ein paar durchgeknallte *Space Pirates* haben ein Schiff unschuldiger Siedler gekapert und gedenken, die Menschheit zu erpressen. Ihr, als erfahrener Star Ranger, macht Euch alsbald auf, die Piraten zu vertreiben oder besser noch gänzlich zu terminieren und auch Obermotz Talon ein Grab zu schaufeln. In herkömmlicher American-Laser-Games-Manier schießt Ihr Euch nun von einem trashigen Video zum nächsten und zückt Eure Knarre schneller als 007 seinen Charme. Mit Eurem "Laser-Körser" erschießt Ihr die Piraten schnellstmöglich und ladet Euren Laser-Akku via Rechtsklick auf das Magazin so oft auf, wie Ihr wollt. Trefft Ihr unterdessen auch mal einen Kolonisten mit Eurer Superpuste, verliert Ihr eines von drei Leben, was sich allerdings als weniger übel erweist, da Ihr Euch bereits nach wenigen Minuten den Verlust der gesamten CD wünscht. Noch eine Ecke blöder und stümperhafter als *Mad Dog McCree* versprüht *Space Pirates* den Ballercharme eines zerbrochenen Blasrohrs und macht weit weniger Spaß als alle anderen Genrevertreter. Die Schauspieler sind üble Dilettanten, die Technik besonders für Double-Speed-Laufwerke mehr als ein ein Witz, das Spielsystem gewohnt langweilig und Systemabstürze stehen auf der Tagesordnung. Zum Glück darf wenigstens gespeichert werden, denn so hat man *Space Pirates* in 30 Minuten durchgespielt und es bleibt genügend Zeit, die CD wütend zu zertreten oder besser noch gänzlich zu recyceln. *kn*



Enttäuschend: Die Videoqualität, hier die Double-Speed-Auflösung, läßt teils sehr zu wünschen übrig

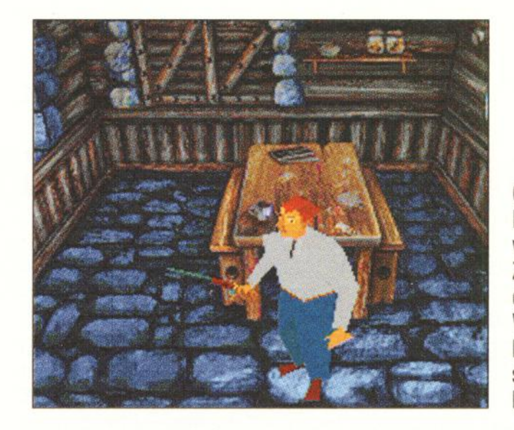


Das war's dann wohl: Da hat uns jemand totgelasert



Howdy

Alone in the Dark 3



Grusel frei! Held Edward darf wieder mit den Zähnen klappern, endlich eine Winchester benutzen und unten sogar als Marschbauer aktiv werden.

Fast möchte man ihn in die Vektorarme nehmen und trösten: Soviel Pech am Stück wird sonst nur ausgesuchten Serienhelden der Kinoleinwand gegönnt. Daß auch ein Computerspieleheld zu solchen Fortsetzungsehren gelangt, spricht eindeutig für die Qualität der Vorgängerprogramme. Damals, vor gut zwei Jahren, sorgte Infogrames mit neuem Spielkonzept und ungewöhnlich frischer Grafik für mildes Aufsehen unter Testern und Spielern. Vektordetektiv Edward Carnby hatte schon im ersten Teil der Trilogie einen Hang zum Übersinnlichen und schlug sich vornehmlich mit Geistern aus Lovecrafts Chtullu-Mythos herum. Im zweiten Teil der Serie ging's gegen eine andere Fraktion der Unterwelt. Diesmal machten durchsichtige Piraten, frisch der Voodoo Mythologie entsprungen, Jagd auf uns. Im dritten Teil nun verschlägt es uns mittenmang in den amerikanischen Western. Wie wir bereits aus Tobe Hoopers "Poltergeist" wissen, stehen die alten Indianergötter gar nicht darauf, wenn geldgierige Bleichgesichter auf ihren heiligen Begräbnisstätten siedeln. Doch genau das ist in der ehemaligen Westernstadt "Slaugther Gulch" passiert. Die verblichenen Blutsbrüder verfluchen kurzerhand die weiße Brut, die seitdem durch die Prärie spuken muß und uns das Leben schwer macht. Während die ursprüngliche "Alone in the Dark" Programmiertruppe inzwischen in technisches Neuland aufgebrochen ist und uns mit dem "Little Big Render-Adventure" erfreute, setzt Infogrames weiterhin auf die alte Spiel-Engine. Das heißt Polygonheld Edward marschiert auf Tastaturbefehl relativ frei durch eine gezeichnete Kulisse, die wie beim Film aus den verschiedensten Blickwinkeln



dargeboten wird. Im Gegensatz zu den ersten beiden Teilen hat man hier deutlich zugelegt: Die gefürchteten "Toten Winkel" finden wir jetzt nicht mehr so oft. Am "Objekt-handling" wurde dagegen nichts verändert. Immer noch schalten wir auf einen gesonderten Bildschirm um, wählen dort einen Gegenstand aus und können dann, zurück in der Spielwelt, die entsprechende Handlung ausführen. Ist Edward unbewaffnet, müssen wir uns mit Händen und Füßen wehren, sonst steht reichlich Meuchelmaterial für die diversen Untoten zur Verfügung. Wer Wert auf harte Gefechte legt, wählt einen anspruchsvolleren Schwierigkeitsgrad, von denen es insgesamt drei gibt. Wer weit genug im Spiel vordringt, wird von einem weisen Shamanen in einen Puma verwandelt und sprintet sogar zeitweilig auf allen Vieren durch das Abenteuer. *vw*

Wenn das Pat Garrett wüßte: Jetzt werden die modernden Knochen seiner Westenerkollegen schon in einem Computerspiel verbraten. Was den alten Haudegen dann aber wieder versöhnlich stimmen wird, ist die liebevolle Detailversessenheit, mit der Infogrames sich der Western-Szenerie nähert. Die Hintergründe und Kulissen sind wirklich exzellent gezeichnet, der Country-Sound schön gruselig schräg und die reichlich auftretenden Geister von exquisiter Gemeinheit. Drumherum gibt's jede Menge Gegenstände, viele Hinweise in gedruckter Form, originelle Rätselkost und eine sehr gute deutsche Synchronisation. So weit so gut. Weniger nett finde ich die Tatsache, daß in der Gruselmär immer noch die gleiche Spiel-Engine werkelt, die uns schon vor zwei Jahren beglückt hat. Das heißt, "Tote Winkel", die zu regelmäßigem Ableben führen, Gegenstände, die man nur per Zufall in der hinterletzten Ecke findet und ein Inventory-Aktions System, das ob seiner Umständlichkeit ganz schön nervt. Wen das schon in den ersten beiden Teilen nicht gestört hat, darf furchtlos losgruseln. Greenhorns sollten nicht ohne einen Proberitt starten.

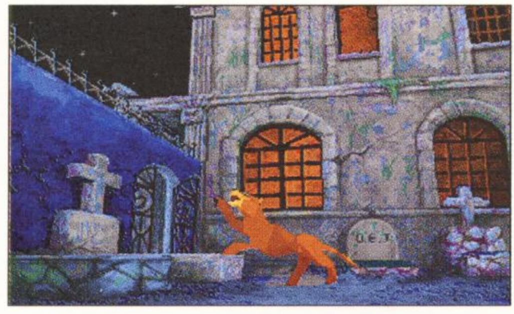
Gut




Und morgen werde ich Deputy: ein Sheriffstern am Kragen



Schräg: Vor seltsamen Perspektiven sollten Mann und Frau nicht zurückschrecken



Miezekatze: vom lokalen Schamanen in einen gemeinen Gebirgspuma verwandelt



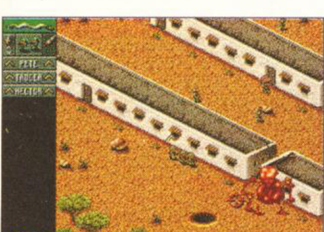
Außerirdisch: Die Alien-Basis steht kurz vor der Befreiung durch unsere Zeitreisenden

Let's do the Time Warp again

Cannonfodder 2

Sie sind wieder da, die kleinen Männchen mit den ungemütlichen Maschinenpistolen, den durchschlagenden Granaten und den flinken Raketen. In *Cannonfodder 2* befehligt Ihr wieder eine große Armee kleiner Sprites und dieses Mal fegt es Euch durch die Zeitzonen der menschlichen Geschichte. Angefangen im nahen Osten, wo es Terroristen auszuschalten gilt, geht's

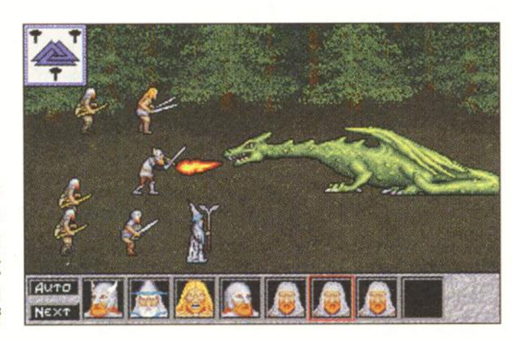




Im Wüstenwahn: Im Nahen Osten ist die Hölle los

ins Chicago der 30iger Jahre oder sogar in ein Raumschiff, das wunderböse Aliens in Beschlag genommen haben, und das es natürlich zu befreien gilt. Am Spiel ansich hat sich so gut wie nichts geändert: Wieder steuert Ihr maximal vier Söldner durch einen in alle Richtungen scrollenden Parcours und müßt alles Feindvolk terminieren oder sämtliche Häuser zum Einsturz bringen. Natürlich läßt sich Euer Grüppchen wieder in kleine Einheiten aufspalten, falls Ihr nicht den gesamten Trupp riskieren wollt. Die Missionen unterteilen sich dabei je nach Art in mehrere Phasen, die einmal am Stück durchgespielt, das Speichern des Spielstandes ermöglichen. Wenige neue Veränderungen gibt's jedoch auch: So müssen während der Missionen dieses Mal sogar Knöpfchen gedrückt werden, und die Anzahl der unterschiedlichen Grafiksets und der gegnerischen Sprites hat beträchtlich zugenommen, was für etwas mehr Abwechslung sorgt. Alles in allem werden Fans in den Genuß eines unspektakulären Nachfolgers kommen, alle anderen sollten jedoch dank des verwerflichen Spielprinzips Vorsicht walten lassen. *Cannonfodder 2* ist leider nicht gewaltloser als der umstrittene und nicht mehr erhältliche Vorgänger. *kn*





Mensch gegen Biest: Wer die besseren Karten hat, entscheidet sich erst im Kampf

Die spinnen, die Götter

Hammer of Gods

Sie sind als marodierendes Völkchen in die Geschichte eingegangen und jetzt versuchen sie auch, den PC zu erobern. Doch leider kann man nicht sagen, daß die Wikinger dieses Mal Glück haben werden.

In *Hammer of Gods* bewegen wir unsere Trupps zu Lande und zu Wasser, wobei sich mit jedem Zug mehr und mehr von der uns umgebenden Landschaft enthüllt. Wir können Bündnisse schließen, Handel betreiben oder einfach versuchen, unserem Gegner die Gurgel durchzuschneiden. Dazu steht uns eine Vielzahl unterschiedlicher Gefolgsleute zur Verfügung, die nur darauf



Das Erobern lag ihnen im Blut: Die Wikinger auf großer Fahrt

wartet, Städte zu erobern und auszuplündern. In diesem Spiel hat man Rollenspielelemente mit einem Managementspiel verknüpft, so daß kriegerisches Geschick alleine nicht ausreicht, um schließlich den Ostseeraum von allen Mitkonkurrenten zu säubern.

Man kann sich zwar eroberungstechnisch relativ gradlinig nach oben arbeiten, wer aber auf die Idee gekommen ist, dies auch noch mit diversen Aufgaben zu verknüpfen, der sollte wegen Behinderung des Spielspaßes aus dem Verband der Programmierer ausgeschlossen werden. Denn eigentliches Ziel ist es, an Odins Tafel zu speisen. Dazu muß man sich einen ganzen Stammbaum nach oben kämpfen, wobei man einen Gott nach dem anderen abhaken muß. Jeder hat schließlich eine andere Aufgabe für Euch parat. Da gilt es, in Klöster zu erobern (obwohl einem das taktisch im Moment überhaupt nicht in den Kram passen mag), mit bestimmten Feinden Frieden zu schließen (vielleicht gerade dann, wenn man ihn gerade in die Knie gezwungen hat), oder man bekommt im schönsten Feldzug den Befehl, eine Handelsroute aufzubauen.

Im großen und ganzen ist *Hammer of Gods* ein recht kurzweiliges Spiel. Wer aber die Wahl hat, sollte zu *Masters of Magic* greifen. *ps*



MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: New World Computing
Genre: Strategiespiel
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: englische Sprachausgabe
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: SVGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster
Festplatte: 10 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 59%
Sound: 49%

61%

Mach's noch einmal ...

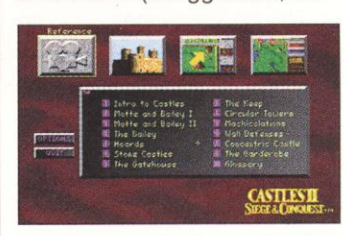
Castles 2 CD

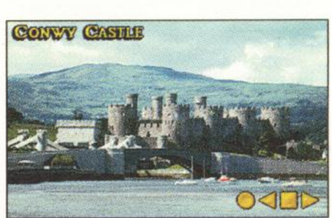


So sieht dann das eigentliche Spiel aus: Seit 93 gleichgeblieben

Im Normalfall machen gewiefte Spieler um Programme mit einem "Deluxe"-, "Gold"- oder "Enhanced"-Zusatz einen großen Bogen:

Oft lauert hinter dem vielversprechenden Titelanhängsel ein nur mäßig bis uninspirierter Aufguß des Originals. Im Fall von Interplays *Castles 2: Enhanced* sieht dies nicht ganz so düster aus. Zwar hat sich am Originalspiel nichts geändert, aber das Drumherum wurde tüchtig aufgebohrt. So gibt's jetzt eine kleine "Filmbibliothek" über berühmte Schlösser und Burgen. Videosequenzen informieren den künftigen Schloßherrn über die Einzelteile (Burggraben, Tür-





So soll unsere Burg mal aussehen: wie Conwy Castle

me, Zugbrücke) und Wissenswertes zum Thema Burgbau. Ähnlich wie in einem Dokumentarfilm, führt ein Sprecher (komplett in Englisch) den Betrachter – also uns – durch die verschiedenen Filmpassagen. Habt Ihr genügend Infos, könnt Ihr ins Spiel einsteigen: Auf einer Landkarte übernehmt Ihr eine Provinz, laßt Rohstoffe abbauen, Soldaten rekrutieren und Nachbarn ausspionieren. Wollt Ihr eine Burg bauen, wird auf den 3D-Editor umgeschaltet. Hier versucht Ihr Euch selbst im Schloßdesign oder ladet einen fertigen Bauplan. Bei besonderen Ereignissen wird ein kleiner Filmschnipsel eingeblendet – beim Original liefen diese nur in einem Minifenster, bei der "verbesserten" Fassung sind die Filme im Hauptfenster zu sehen. Ebenfalls neu sind 3D-Sequenzen aus dem Burginneren.

Ein Superspiel war und ist *Castles 2* nie gewesen. Das Videoleckerli, mit einem "britischen" Burgführer ist nett und informativ. Auf das Spiel selbst haben diese Infos jedoch keine Auswirkung. *mh*



MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Interplay
Genre: Strategiespiel
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: Videosequenzen
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster/Pro
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 386er/33 MHz
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 58%
Sound: 56%

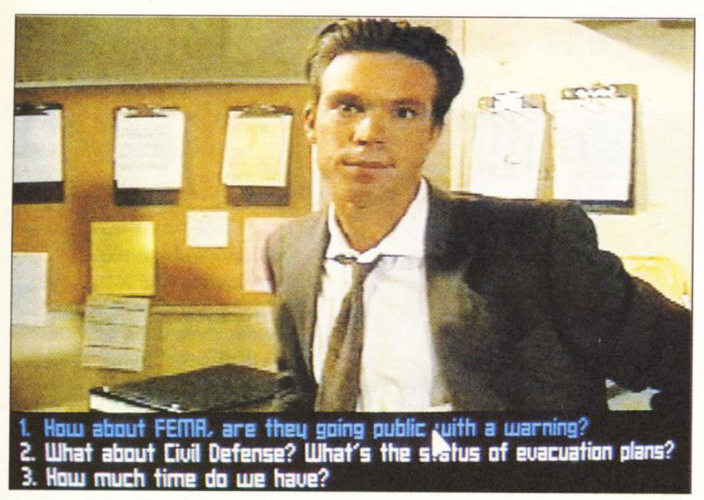
67%

FBI-Allerlei

Flash Traffic



Gemein: Wir beobachten unser ausgezogenes Opfer durch das Fenster – typisch FBI



Die Qual der Wahl: Je nach Antwort, geht's weiter oder auch nicht

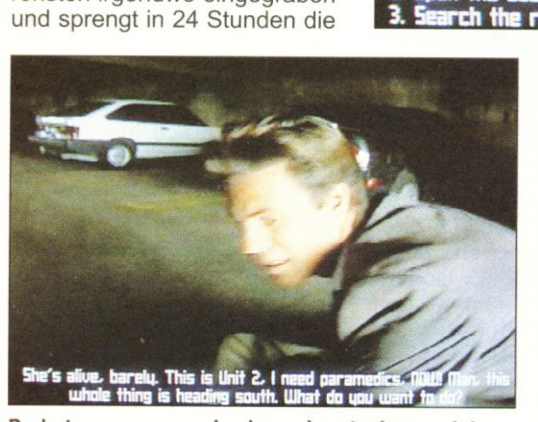
na ja

Hier stehen wir wieder vor der alles entscheidenden Frage "Spiel oder Film?". "Flash Traffic" ist ein mehr oder minder interaktiver Zusammenschnitt mehrerer Szenen, wobei sich die Interaktivität auf das simple Anklicken von Sätzen reduziert. Das hört sich alles total unspannend an und das ist es auch, wäre da nicht die recht nette Story. Wir wollten doch schon immer FBI-Agent spielen und ganz L.A. vor einer Wasserstoffbombe retten. Das technische Drumherum wirkt, dank MPEG-Qualität, recht gelungen, auch wenn die Filmszenen samt Schauspieler des öfteren einen eher unfreiwillig witzigen Touch haben. MPEG-Fans werden also nach monatelanger Abstinenz wieder bedient, alle anderen schauen charmant weg: "Flash Traffic" ist eine auf Dauer nervige Klickerei, für die sich die Anschaffung der Karte nicht lohnt.

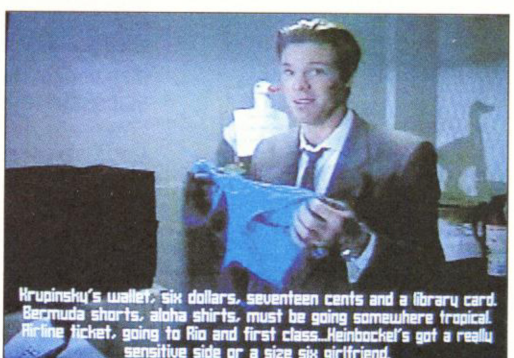
Das Zauberwort heißt MPEG und die Spielebranche kommt nicht aus dem Knick. *Return to Zork* war mehr recht als schlecht, und *Dragons Lair* entzieht sich mittlerweile wohl jeglicher Kritik. Allein Crystal Dynamic' *The Horde* (liegt der ReelMagic Lite bei) kann überzeugen. Aus Mangel an guten Spielen greift sich ReelMagic-Hersteller Sigma nun selbst unter die Arme und entwickelte mit Tsunami Media den interaktiven Spielfilm *Flash Traffic* – natürlich unter Ausnutzung der MPEG-Qualitäten. So ist *Flash Traffic* auch kein wahres Adventure, sondern eine Aneinanderreihung von MPEG-Filmen, deren Reihenfolge Ihr bestimmt.

Euer Ego versetzt sich dabei in die Rolle eines FBI-Agenten, der in L.A. eine Wasserstoffbombe finden sollte. Nichts leichter als das, denkt man sich, doch das Bömbchen wurde von einem Grüppchen Terroristen irgendwo eingegraben und sprengt in 24 Stunden die Stadt mitsamt aller Hollywood-Stars in den Himmel. Ihr seid jetzt der Mann, an dem das Leben von Millionen Menschen klebt und so macht Ihr Euch auf, die Bösewichte dingfest zu machen und die Bombe zu entschärfen. Dazu durchwühlt Ihr Aktentaschen, befragt den CIA, quetscht zwei festgenommene Terroristen aus und schickt SWAT-Teams durch die Gegend, um hie und da Leute festzunehmen. Als Kommunikator steht Euch ein Kollege zur Seite, mit dem Ihr Euch ständig unterhaltet und dem Ihr Anweisungen gebt, denn nur durch ihn steuert Ihr den Film. So gibt's eine Filmsequenz, danach eine Liste verfügbarer Anworten oder sonstiger Sätze und, je nachdem wie Ihr entschieden habt, kommt das nächste Filmchen, und die nächsten Sätze dürfen angeklickt werden. Vertut Ihr Euch in den Ermittlungen, fliegt auch mal die Stadt in die Luft oder Ihr werdet mit Eurem Kumpel von den Terroristen geröstet, doch mittels eines gespeicherten Spielstandes darf so oft wie nötig wiederbegonnen werden. Solltet Ihr kein Double-Speed-Laufwerk besitzen, gibt's Probleme mit dem Sound und Ihr schaltet am besten den Textmodus ein. *kn*





Da hat man unseren Lockvogel erstochen und der Stecher ist uns mal wieder entwischt



Beweise sind alles: Die blaue Unterwäsche führt uns zur tickenden Atombombe

MS-DOS
CD-ROM

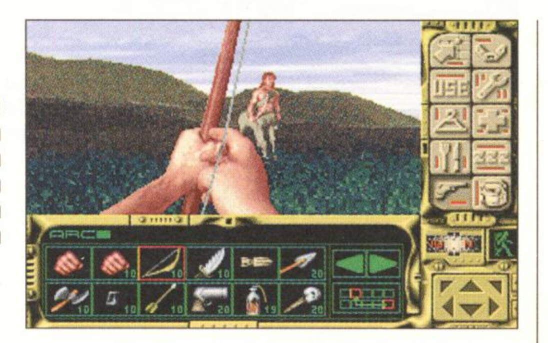
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller:	Sigma/Tsunami
Genre:	Adventure
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	MPEG-Karte erforderlich
Zirka-Preis:	100 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster, Pro Audio
Festplatte: 2 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 58%
Sound: 60%

43%

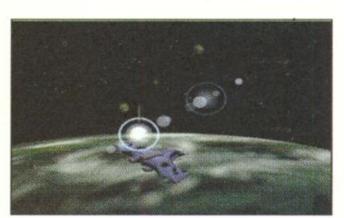


Ave Centaur! Mit dem Flitzebogen gegen den verdutzten Halbmenschen

Die Suche nach Freitag

Robinsons Requiem

Wenn der Lebensraum auf unserer guten Mutter Erde knapp wird, greift die Regierung zu ungewöhnlichen Maßnahmen: Potentielle Erdenbürger werden auf einen Gefängnisplaneten im All zur Bewährungsprobe ausgesetzt. Wer hier lange genug überlebt, darf auf den "blauen Planeten" zurück. In einer feindlichen 3D-Welt, in denen Abgründe, wilde Tiere, Nahrungsprobleme und andere "Insassen" das Aus für Euer Häftlingsleben bedeuten können, habt Ihr nur Euren Mini-Computer zum



Neue Intro- und Zwischensequenzen auf der CD-ROM

Freund. Der unterrichtet Euch ständig über Euren Gesundheitszustand. Neben Erkältungen habt Ihr mit Knochenfrakturen, Vergiftungen und Infektionen zu schaffen, die schon mal die Selbstamputation Eures Beines erfordern können. Zehn verschiedene Landschaften stellen unterschiedliche Anforderungen an Euren Überlebensgeist. Lediglich mit einem Erste-Hilfe-Köfferchen ausgestattet, müßt Ihr selbst für Kleidung, Jagdwaffen und weitere Ausrüstungsgegenstände sorgen. Als Jäger und Sammler werdet Ihr schnell fündig: Von der Keule bis zur Laserwumme ist früher oder später alles im Angebot. Die 3D-Ansicht erinnert an *Comanches* Voxel-Welt und scrollt in alle Richtungen. Alle Aktionen werden über eine Icon-Leiste am rechten Bildschirmrand gesteuert. Gegner vertrimmt Ihr im Echtzeitmodus. Trotz der innovativen Idee und einer echten Spielherausforderung hinterläßt die eher laue technische Umsetzung einen nur mäßig guten Gesamteindruck. Den können auch das ausführliche Intro, die Filmsequenzen, die deutsche Komplettsynchronisation und der Kampfmodus gegen andere Robinsons in der CD-ROM-Variante kaum verbessern. *fh*



MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Silmarils
Genre: Action-Rollenspiel-Mix
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Automapping
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster
Festplatte: 6 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 50%
Sound: 46%

66%

Power Play Besonders empfehlenswert

Ganz schön detailliert

System Shock CD



Hochauflösende Photosynthese: Das satte Grün der Ruheoase in dichtgedrängter Super-VGA-Pixelpracht.

Sie machen es uns nicht leicht, die Jungs von Origin. Wer in den vollen Genuß dieser sehr schönen CD-ROM-Version kommen möchte, sollte seinen Rechner mit 8 MByte RAM fahren. Dafür wird dann auch einiges geboten. Alle Spielgrafiken darf man in Super VGA (640 x 400 und 640 x 480) genießen, vorausgesetzt zu Hause steht ein Pentium, sonst wird's arg ruckelig. Für langsamere Rechner mit 4 MByte RAM stehen die VGA-Auflösungen 320 x 200 oder 320 x 400 zur Verfügung. Alle





Man spricht Deutsch: Alle Texte gibt's jetzt fertig übersetzt

Logs und E-Mails werden wahlweise auf Deutsch oder Englisch gesprochen. Dazu gibt's erweiterte Zwischensequenzen und Intro- und Extroszenen. Wem das immer noch nicht reicht, der darf sich auf drei neue Minispielchen freuen. Außer den Namen "Wing0", "15" und "Trioptoe" sei an dieser Stelle nichts verraten. Abgesehen von diesen Verbesserungen kommt Ihr in den Genuß eines der besten Spiele des vergangenen Jahres. Diverse Etagen einer Raumstation müssen besucht werden, unzählige Monster werden dabei getilgt, reichlich Puzzles gelöst und nebenbei schauen wir noch im Cyberspace vorbei. Besitzer von schnellen Rechnern sollten sich deshalb ganz klar für die CD-ROM-Version entscheiden, alle anderen sind mit der Diskettenvariante ebenso gut bedient. *vw*



MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Origin
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: deutsche Sprache
Zirka-Preis: 130 DM

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: General MIDI, Soundblaster
Festplatte: 20 MByte
Prozessor: 486er, 33 MHz
RAM-Bedarf: 4 MByte
8 MByte
Steuerung: Joystick, Maus

Grafik: 79%
Sound: 72%

89%

Mit eiserner Faust

Kingdoms of Germany



Die Königreiche Deutschlands

Zwei Dinge braucht der Mensch in diesem Spiel: Rohstoffe und Soldaten. Denn genaugenommen ist *Kingdoms of Germany* ein Spiel mit zwei Aspekten. Da muß zuerst einmal dafür gesorgt werden, daß die Untertanen nicht mit leerem Magen tatenlos in der Gegend herumstehen. Und zum anderen solltet Ihr Eure Kräfte darauf verwenden, den Nachbarn Grund und Boden streitig zu machen. Dazu stehen Euch insgesamt acht Truppentypen mit unterschiedlicher Durchschlagskraft zur Verfügung. Angefangen vom Schwertkämpfer über den Ritter bis hin zum Champion ist alles dabei. Finanzielle Einkünfte, die unbedingt notwendig sind, um diese Herren zu rekrutieren und zu bezahlen, erzielt Ihr durch diverse Steuereinkünfte. Habt Ihr genug für einen Feldzug beisammen, dann könnt Ihr der Nachbarschaft auf die Pelle rücken und versuchen, ihnen das eine oder andere Territorium abzujagen, um es dann dem eigenen Geltungsbereich einzuverleiben.

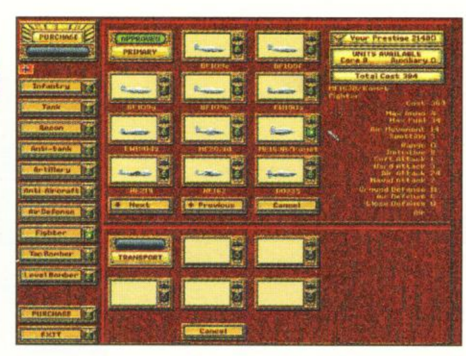
Kingdoms of Germany erinnert ungemein an *Lord of the Realms*. *Kingdoms of Germany* hingegen bietet im Vergleich zum Konkurrenzmodell im Battlemodus nur eine statistische Anzeige, die das ganze Geschehen ziemlich abstrakt und langweilig darstellt. Hätte man sich auf einen Schlachtenmenü eingelassen, das ein wenig lebhafter ist (dabei ein einfacheres, vor allen Dingen visuelleres Management-Menü eingebunden), könnte man vielleicht ja so etwas wie ein wenig Spielspaß empfinden. So aber wirkt *Kingdoms of Germany* recht lieblos zusammengestoppelt *ps*



Haben wir unsere Kapazitäten auch ausgenutzt? Hier können wir es überprüfen





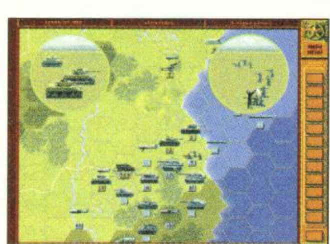


Da strahlt der General-Feldmarschall: Wir besorgen uns Nachschub

Hexfeld-Rommel

Panzer General

Die heikle Thematik "Zweiter Weltkrieg" ist der Schauplatz der rund 50 Einzelszenarien, in denen Ihr wahlweise auf Seiten der Achsenmächte oder der Alliierten Eure Truppen befehligt, und des umfassenden Campaign-Modus, der Euch auf deutscher Seite durch den gesamten Kriegsverlauf führt. Die Reihenfolge der Szenarien hängt hierbei von Euren Einzelerfolgen ab. Erreicht Ihr Euer Missionsziel nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit, versagt Euch das oberste Heereskommando Spezialmissionen wie zum Beispiel die Invasion von England. Im Optionsmenü



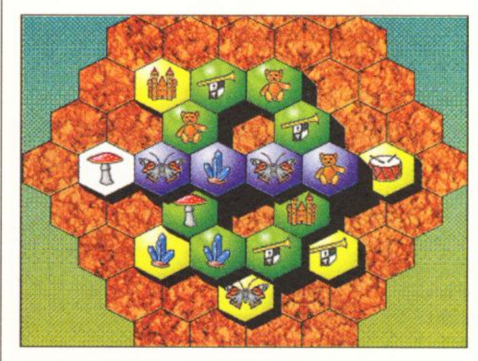
Westward Ho: Wir blasen zum Sturm auf Washington

stellt Ihr neben dem Schwierigkeitsgrad ein, ob Eure Fahrzeuge neu betankt oder aufmunitioniert werden müssen und ob Wettereinflüsse eine Rolle spielen sollen. Nachschub und Neueinheiten erwerbt Ihr mit "Prestigepunkten", die Ihr für errungene Teilsiege zugesprochen bekommt. Eure Einheiten erhalten mit dem Kriegsverlauf anwachsende Erfahrungspunkte und können zudem auf die neuesten Errungenschaften der deutschen Forschung aufgerüstet werden. So kann es sein, daß eine Einheit, die zu Anfang des Krieges mit Panzer-III-Fahrzeugen ausgerüstet war, im entsprechenden Kriegsjahr über Königstiger verfügt. Die Einheiten und deren Daten wurden von den amerikanischen Designern recht akkurat recherchiert, geschichtliche Absurditäten wurden allerdings nicht ausgelassen: Schlagt Ihr Euch extrem gut, könnt Ihr mit Prototypen wie Dorniers "Pfeil" zum Sturm auf Amerika blasen. Die CD-Version bietet Euch historische Zwischensequenzen aus Wochenschauen und ein Missionsbriefing in englischer Sprache, jedoch mit unüberhörbarem deutschen Akzent. Jugendliche, deren historisch-politisches Weltbild noch nicht gefestigt ist, sollten diesem Programm nur mit elterlichem Rat zugeführt werden. *fh*



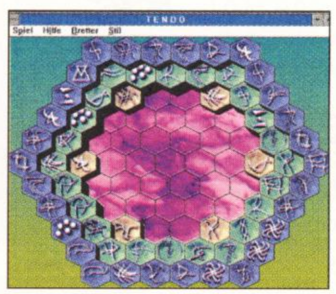
Karibisches Mah Jongg

Tendo



Nein, wie süß! An eine Kinderversion hat man auch gedacht.

Wie nennt man ein Spiel, bei dem man in einem Haufen von Steinen immer zwei herausfinden muß, die zueinander passen? Falsch, es heißt Mallihouana und ist nicht die chinesische Version eines verbreiteten Rauschmittels. Bletchley versucht zwar, *Tendo* als ebenso suchterzeugend zu verkaufen, aber es ist zu offensichtlich, daß man hier einen ziemlich billigen Klau vollzogen hat. Der einzige Unterschied zum traditionellen Mah Jongg besteht nur in der Form der Steine und den abgewandelten Symbolen. Ansonsten hätte man auch ohne weiteres den chinesischen



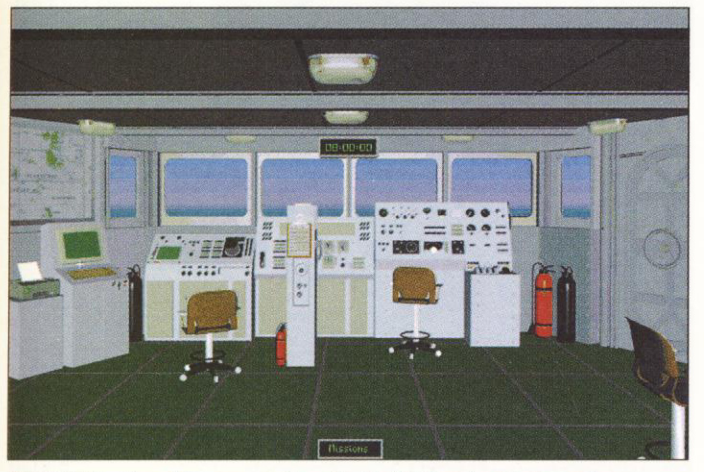
Mah Jongg oder nicht Mah Jongg, das ist hier die Frage

Klassiker erneut auf den Markt bringen können. Neben der ursprünglichen Bemusterung der Steine habt Ihr noch die Möglichkeit, kindgerechtere Motive zu benutzen. Ganz Verwegene spielen dabei mit Wingdings (Ihr wißt schon, den Symbol- und Zeichensatz, der bei jedem Textprogramm gleich mitgeliefert wird). Es gibt insgesamt vier Möglichkeiten, *Tendo* zu spielen. Da ist zunächst einmal die Campaign, bei der Ihr versuchen müßt, das Spiel in einer vorgegebenen Zeit zu gewinnen. Random wiederum bedeutet, daß ein bereits gelöstes *Tendo* mit einer neuen Steinkombination erneut gespielt werden kann. Die vorgegebene Form bleibt bei dieser Variante bestehen. Im Challenge Modus muß man gegen einen computergesteuerten Gegner reüssieren, während in der Netzwerkvariante der Gegner aus Fleisch und Blut sein kann. Hierzu ist allerdings mindestens ein Windows 3.11 notwendig. Richtig Spaß machen ja solche Spiele erst, wenn es die richtigen Geräusche dazu gibt. Leider waren Soundeffekte und Musik in diesem Spiel komplette Fehlanzeige, obwohl es eine Menüleiste gibt, über die man beides einstellen kann. *ps*

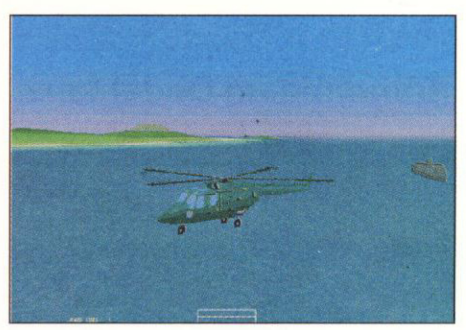


Pirates!

KA-50 Hokum



Die Brücke: Von hier aus darf auch ein AA-Gun bedient werden



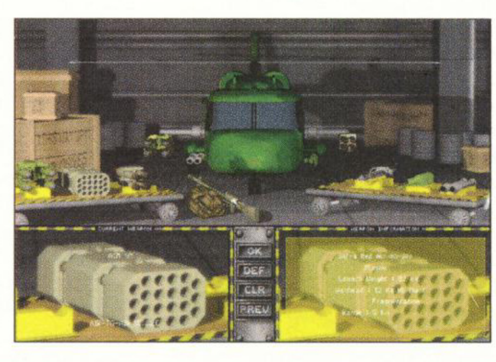
Ansichtssache: Die Außenansichten lassen sich mal wieder stufenlos um den Rotor bewegen

Seit "Gunship 2000" standen die Rotoren im Hubschraubergenre still: Keine vernünftige Simulation wollte das Heli-Herz erfreuen. 1995 stehen hingegen gleich drei Anwärter auf den "Gunship"-Thron in den Startlöchern. "KA-50 Hokum" ist der erste Anwärter und hat leider knapp verloren. Zwar ist die Mischung aus Strategie- und Simulationselementen gelungen, doch der nötige Kick wird vermißt. Die Grafik sieht vor allem in SVGA hübsch aus. Die knackige "Gunship"-Atmosphäre wird dank der mangelnden Missionsvielfalt und fehlender Auszeichnungs- oder Beförderungsmotivation nicht erreicht. Trotzdem spielt sich Virgins Konkurrent flott. Die Idee mit dem Einklinken in die Missionen ist zudem einzigartig und beugt Langeweile vor. Hubschrauberexperten müssen zugreifen, zumal die Konkurrenten längst nicht in Sicht sind.

Gut

Das Problem ist nicht neu, stellt sich den Seefahrern noch heute, und eine Lösung ist nicht in Sicht: die Piraterie. Vor allem in asiatischen Gewässern machen schwerbewaffnete Piraten in Schnellbooten Jagd auf Handelsschiffe aller Art, und ehe die Küstenwache etwas mitbekommen hat, sind die Freibeuter wieder entschwunden. Ein leidiges Thema, aber für eine Simulation, dank der Abstinenz des kalten Krieges, eine willkommene Abwechslung zu den etlichen "Fang-den-Drogenbaron"-Szenarios. In Virgins *KA-50 Hokum* befehligt Ihr eine Einsatzgruppe, stationiert auf einem Basisschiff irgendwo in einem asiatischen Atoll. Eure Aufgabe ist es, mit acht zur Verfügung stehenden Hubschraubern die Piraten zu verbannen oder besser noch gänzlich zu vernichten. In der Mischung aus Strategiespiel und Simulation agiert Ihr hauptsächlich von der zoombaren Karte des Atolls aus, setzt hier die Waypoints für Euer Basisschiff und legt Missionen für die vier Hubschrauber-Typen fest. Die Missionen werden bei Bedarf jedoch auch vom Computer festgelegt. An Helis stehen Euch sowohl der brandneue und beste Kampfhubschrauber der Welt, der *KA-50 Hokum* als auch die MI-8 Hip, die AH-1W Super Cobra oder die Wetsland Army Lynx zur Verfügung. Vor Missionstart ist es Euch überlassen, die jeweilige Mission selbst zu fliegen oder einen Computerpiloten ins Cockpit zu setzen. Die Bewaffnung der Maschinen ist Euch dann auch überlassen. Habt Ihr während der Mission keine Lust mehr, genügt es, den Autopiloten einzuschalten und zur Karte zurückzukehren – die Mission wird vom Autopiloten so gut wie möglich erfüllt. Wer will, darf auch in bereits fliegende Helis einsteigen und die Steuerung übernehmen.

Grafisch gibt's während der Flüge Vektorgrafik plus Texturen sowohl in VGA als auch in SVGA. Die üblichen Perspektiven, wie Außenansichten und Raketenkameras, gehören zur Standardausrüstung und die Spielstände lassen sich natürlich jederzeit speichern. Schalter für Unverwundbarkeit und unbegrenzte Munition finden sich ebenfalls, ja sogar ein Head-to-Head-Duell via Modem ist möglich. *kn*



Einkaufsbummel: Je nach Lust und Laune darf der Helicopter bewaffnet werden



MS-DOS

Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Virgin

Genre: Simulation

Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Besonderheiten: SVGA und Modemunterstützung

Zirka-Preis: 120 DM

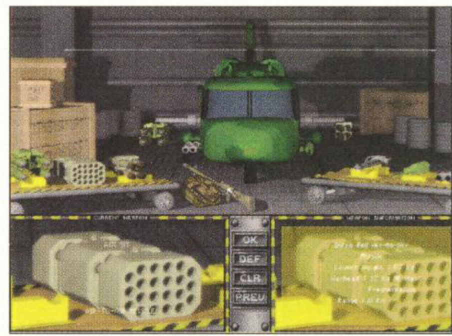
Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Pro Audio, Roland, Soundblaster
Festplatte: 10 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

Grafik: 74%
Sound: 38%

70%



Die Piratenbasis nach einem unserer durchschlagenden Erfolge



An Bord des KA-50 argumentieren wir auf kriegerische Weise



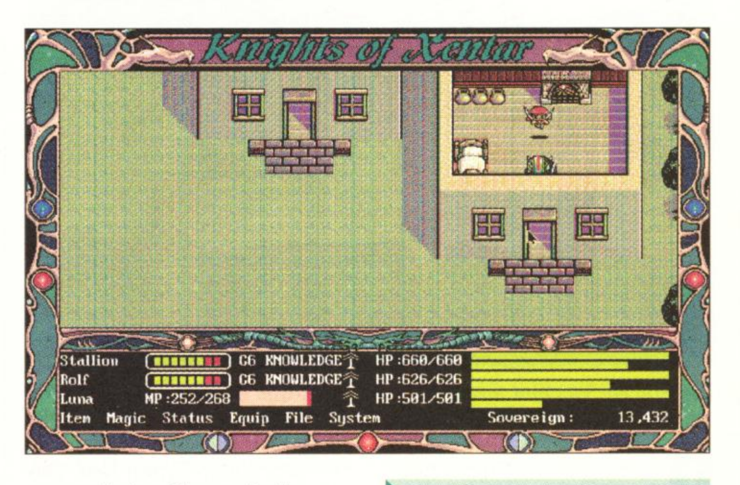
Die Karte als Umschlagplatz spielentscheidender Informationen

Der mit dem Dödel tanzt

Knights of Xentar

Kämpfe sind von der Seite zu sehen (links)

In Städten oder Dungeons wird auf eine Draufsicht umgeschaltet (unten)



Für Nippons Spieledesigner ist es keineswegs ungewöhnlich, Programme mit einer gehörigen Portion Sex aufzuwerten: In den Regalen fernöstlicher Softwareshops stehen jede Menge "erotischer" Computerspiele. Einer der absoluten Spitzenreiter in puncto "nackte Tatsachen" ist die Rollenspielserie "Dragon Knight" (basiert auf einem Zeichentrickfilm). Mittlerweile gibt's vier Teile der Reihe – Part 1, 2 und 4 allerdings nur in Japan. Nummer drei ist jetzt unter dem Namen *Knights of Xentar* auch in den USA erschienen. Verantwortlich ist die Firma MegaTech, die sich seit einigen Jahren darauf spezialisiert hat, solche Fernost-Software zu amerikanisieren. Die beiden Erstlinge *Cobra Mission* und *Robolace* gab's hierzulande nur als Importversion, mit *Knights of Xentar* übernimmt die Firma Softgold den Vertrieb der MegaTech-Spiele in Deutschland. Klassisch ist das Szenario von *Knights of Xentar*: Titelheld Desmond (dem Ihr beim Spielstart einen eigenen Namen verpassen könnt) muß mit zwei weiteren Helden, die im Verlauf des Abenteuers zu Euch stoßen, das Land Xentar vor dem bösen Dämonen Deimos befreien. Der Neueinstieg in die Serie wird durch einen Kunstkniff gewährt: Desmond leidet an Gedächtnisschwund, und kann sich weder daran erinnern, wer er ist, woher er kommt, was er in Xentar macht und wohin er soll. Erst im Spielverlauf lüftet sich das Rätsel um Desmonds Herkunft. Zwischendurch erscheinen besondere Filmsequenzen, in denen Aufgaben und Story erklärt werden. Je nachdem, welche Version (ab 13 oder ab 18 Jahren) Ihr habt, sind die Sequenzen mehr oder weniger deftig.

Spielerisch ist Knights of Xentar eine Mischung aus Rollenspiel und Actionadventure: Per Mausklick oder Tastendruck steuert Ihr Desmond und Kollegen durch Städte, Dungeons und eine Oberwelt, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Via Menü läßt sich der Blickwinkel auf eine 3D-Variante (von schräg oben) umstellen. Für jeden Charakter gibt's verschiedene rollenspieltypische Werte, die durch den Neukauf frischer Ausrüstung und Beförderungen verbessert werden. Kämpfe mit Monstern werden von der Seite gezeigt und laufen (fast) automatisch ab: In einem Menü wird eingestellt, welche Kampfweise der jeweilige Charakter anwenden soll (offensiv, defensiv, usw.) und welches Monster (das stärkste, schwächste) als erstes angegriffen wird. Derweil die ersten beiden Helden in der Truppe mit Waffengewalt auf die Gegner eindreschen, kann nur der letzte Charakter mit Magie hantieren – hier greift Ihr in den Kampf ein. Ihr sucht Euch die passende Zauberart aus vier verschiedenen heraus oder pickt einen Gegenstand aus dem Gepäck. Sind alle Feinde erledigt, gibt's als Belohnung Geld, Erfahrungspunkte und gelegentlich einen Gegenstand. *mh*

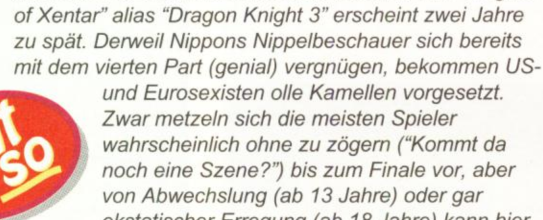


MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Stallion 4000 P5-66

Hersteller: Mega Tech
Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: leicht
Besonderheiten: Upgrade auf NR-18 erhältlich
Zirka-Preis: 120 DM

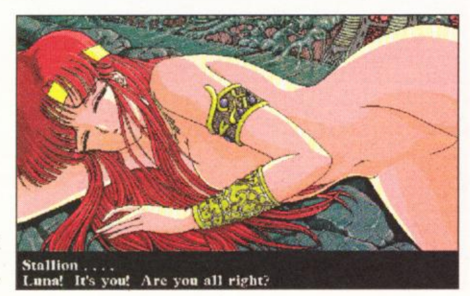
Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster/Pro
Festplatte: 10 MByte
Prozessor: 386er/33MHz
RAM-Bedarf: 640 KByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 57%
Sound: 67%
59%

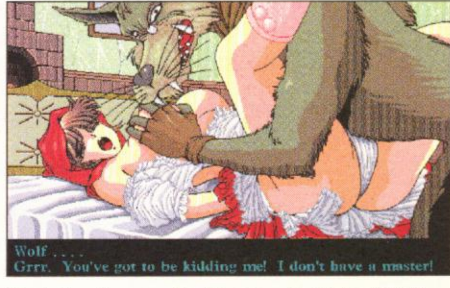


Man kann es drehen und wenden wie man will: "Knights of Xentar" alias "Dragon Knight 3" erscheint zwei Jahre zu spät. Derweil Nippons Nippelbeschauer sich bereits mit dem vierten Part (genial) vergnügen, bekommen US- und Eurosexisten olle Kamellen vorgesetzt. Zwar metzeln sich die meisten Spieler wahrscheinlich ohne zu zögern ("Kommt da noch eine Szene?") bis zum Finale vor, aber von Abwechslung (ab 13 Jahre) oder gar ekstatischer Erregung (ab 18 Jahre) kann hier keine Rede sein. Im Gegenteil: Bei den meisten NR-18-Update-Bildern verhalten sich wichtige Schwellkörper wie bei 10 Grad unter Null. Das Blut kommt weder in Wallung, noch da hin, wo es hingehört. Die Zwischengrafiken haben einen gewissen stilistischen Reiz, spielerisch und vor allem erotisch bot der Megatech-Oldie "Cobra Mission" jedoch deutlich mehr Gehalt. In Kämpfe kann man nur eingeschränkt eingreifen, einzelne Aufträge laufen immer nach dem gleichen Schema ab, und selbst ungeübte Monsterkiller haben Desmond in viel zu wenig (Spiel)-Stunden zum Ziel gebracht.

Kurz vor Schluß: Unsere Heldencrew ist komplett und gut ausgestattet



Nackt: Nur in der Version "ab 18" sind die Damen leicht bekleidet



Hast Du aber große Ohren...der böse Wolf steht auf Rotkäppchen



Nachrichten aus aller Welt: Der Moderator stellt den Planetenchef vor

Neue Welten braucht das Land

Zephyr

Willkommen im 24. Jahrhundert: Trotz technischen Fortschritts sind einige der heutigen Probleme im Jahr 2365 ziemlich aktuell. So sind natürliche Rohstoffe äußerst knapp und gewaltige Firmenkonglomerate prügeln sich um die letzten Ressourcen. Damit die Chancen für jede Company gleich sind, veranstalten die Konzerne eine Art Space-Grand-Prix – die Firma, die gewinnt, darf ein Jahr lang die vorhandenen Rohstoffe nutzen. Als Pilot eines modernen Kampfgleiters, dem *Zephir*, flitzt Ihr über acht planetare 3D-Rennpisten, um für Euch und für einen Sponsor die Kontrahenten auszuschalten.





Der Sponsor machts: Wir fliegen im Auftrag der Firma

Je nach ausgesuchtem Firmenpartner ist der *Zephyr* unterschiedlich ausgestattet. Der *Zephyr* ist für das Rennen mit verschiedenen Waffensystemen (z.B. MGs und Lasern) ausgestattet, die Ihr im Spielverlauf durch das Aufpicken von Extras verbessern könnt. Punkte gibt's nicht nur für gedrehte Runden, sondern auch für abgeschossene Mitstreiter und für spezielle Aufgaben, die Euch Euer ausgewählter Sponsor bei Rennbeginn verrät. So furios der "Gladiator" auf das kommende Rennen durch den hämmernden und guten Sound sowie die interessanten Strecken eingestimmt wird, so enttäuschend spielt sich *Zephyr* letztendlich. Die eigentliche Raserei zeichnet sich durch ein Höchstmaß an Hektik und Verwirrung aus: Zu leicht verheddert man sich bis zur Orientierungslosigkeit im Gewirr der Gassen, gezieltes Feuern auf anrückende Kontrahenten ist fast unmöglich – hastig wird auf alles geschossen, was sich nur irgendwie über den Bildschirm bewegt. Wir spielen dann lieber *Descent*! *mh*



MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: New World Computing
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Unterstützt VR-Helm
Zirka-Preis: 120 DM

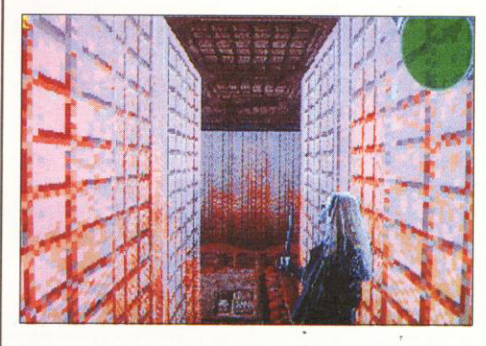
Grafik: VGA
Sound: GMidi, Ensonic, Soundblaster/Pro
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 486er/33 MHz
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, VFX-1, Maus

Grafik: 71%
Sound: 79%

54%

Eintönig

Virtuoso



Ein weiteres Beispiel für die inflationäre Entwicklung von 3D-Ballerspielen à la D*** (indiziert)

Der Mega-Musiker des 21. Jahrhunderts hat nichts Besseres zu tun, als sich vor dem Medienrummel in eine mit VR-Automat bestückte Hotelsuite zurückzuziehen. Blondmatte stehen dabei drei Welten mit jeweils 25 Unterlevels zur Auswahl: Der Mars, eine Unterwasserwelt und ein verwunschenes Spukhaus. Unabhängig vom Ort läuft's spielerisch immer auf das gleiche hinaus: Beidhändig auf alles ballern, was sich bewegt, den Schlüssel zum Levelausgang finden sowie Gesundheits- Waffen- und Punkteboni sammeln. In diesem 3D-Ballerspiel, in dem Ihr Euch frei bewegen könnt, schaut Ihr dem digitalisierten Analogrocker über die lederne Schulter. Mit lässigem Hüftschwung stiefelt der Hüne durch klaustrophobische Texture-Gänge und weitläufige Außengebiete. Beim Schießen geht Johnny Guitar in die Knie, weicht er in Gängen dem Kugelhagel aus, preßt er sich auch schon mal galant an die Wand. Hilft das alles nicht mehr, zündet der Star kurzerhand eine bildschirmfegende Smartbomb. Bei einer Kehrtwendung dreht sich der Raum um Euch, bis Euch schwindelig wird. Die nach einem recht einfachen Muster gestrickten und überschaubar großen Level stellen Euch vor keine wesentlichen Orientierungsprobleme, ganz bedröhnten Musikussen hilft die aufgesammelte Areamap und der Radar-Feindmelder. Habt Ihr einen Level absolviert, darf gespeichert werden. Blondies lautstarke Balleraktionen werden von den Klängen der unsigned Band "Thai Dyed Suicide" gutgemeint untermalt, die das Spiel aber auch nicht mehr retten können. *fh*





Ob Schneemann oder Droid: Gefahr erkannt, Gefahr gebannt



MS-DOS
CD-ROM
Getestet auf Gateway 2000 P5-90

Hersteller: Elite
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: leicht
Besonderheiten: Lange Haare, kurzer Verstand
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Soundblaster
Festplatte: min. 3 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 47%
Sound: 59%

35%

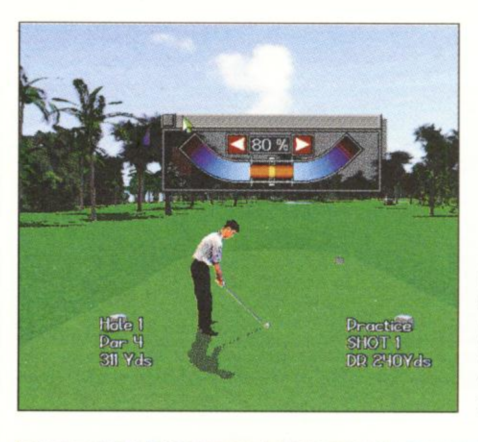
Fred Corcorans Rache

World Cup Golf

Eigentlich dachte man immer, Golf sei der Sport der Zahnärzte und anderer privilegierter Berufsstände. Doch wieder einmal ist der Computer als der große Gleichmacher auf der Bildfläche erschienen und gibt auch dem unbedarften Sportenthusiasten die Möglichkeit, auf den besten und bekanntesten Kursen der Welt eine 18-Loch-Runde zu drehen. Hyatt Dorado Beach ist so ein Ort. Hier haben 1994 32 Zweier-Teams um die Krone des Golfsports gespielt. Doch in der Regel sind wir alle nicht ganz so versiert wie Bernhard Langer oder Jack Niklaus. Also heißt es üben, bis uns entweder die Puste ausgeht oder wir nicht nur wissen, was ein Birdie ist, sondern wie wir ihn auch am besten schlagen.

Über eine Reihe von Ikonen können wir so ziemlich alles einstellen, was für unseren Erfolg von einer gewissen Bedeutung ist. Von der Fußstellung über den Anschnitt bis hin zur Schlägerwahl (wo sich selbst Profis den Rat ihrer Taschenschlepper, den sogenannten Caddys, einholen) kann alles über den Erfolg oder Mißerfolg eines Abschlags erfolgen. Ein wenig futteln kann man auch. Wem der Wind zu heftig ist, der kann von vorneherein die Wetterbedingungen so zusammenkonstruieren, daß er eine höhere Trefferquote hat. Man sollte sich aber nicht zu sehr an solche Annehmlichkeiten gewöhnen, denn im richtigen *World Cup of Golf* haben wir solche Möglichkeiten nicht. Hier bewegen wir uns nämlich als Profi unter Profis. Ihr könnt zwar jedes beliebige Team gegen jede verfügbare Mannschaft austauschen, einfacher macht man es sich damit aber auch nicht. Möchtet Ihr aber einmal als Deutscher gegen Österreich (oder umgekehrt) spielen, dann könnt Ihr Euch diesen Spaß gönnen.

Es soll ja Leute geben, für die ein Wettbewerb reicht, um schon genug zu haben. Speziell für diese Spieler hat US Gold etwas besonderes parat, nämlich eine umfassende Liste von fünfzehn weiteren Turnieren. Hier kann man sich aussuchen, was einem gerade behagt. Schließlich sollte man meinen, daß sich auf zwei CD-ROMs etwas finden läßt, was Euren Geschmack trifft. *ps*



Haben wir den Schläger ausgewählt und die Windrichtung berücksichtigt, dann dürfen wir zuschlagen



Alle nötigen Informationen erhalten wir über verschiedene Menüfenster

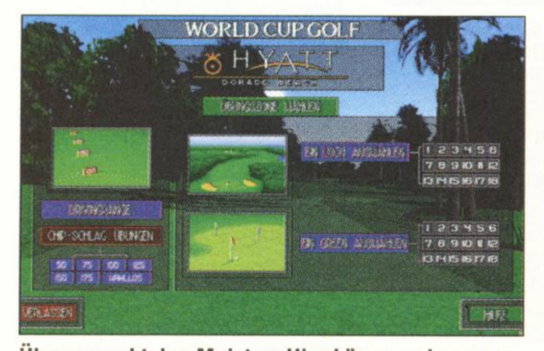


Welchen Schläger hätten's denn gern? Für den weiten Abschlag empfiehlt sich natürlich ein Driver

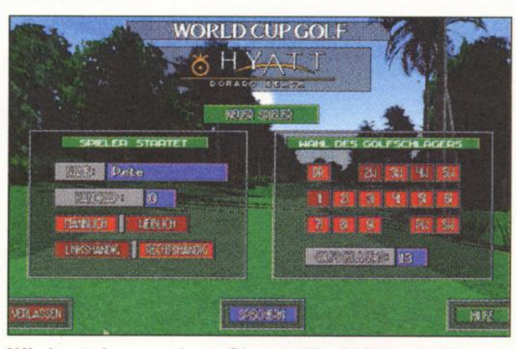
Geht so

Ich hatte eigentlich gedacht, daß zum Thema Golf mittlerweile alles entwickelt worden ist, was wichtig ist. Schaut man sich World Cup Golf an, weiß man, daß das stimmt. Nach dem tausendsten Golfspiel, das dem vorhergegangenen gleicht wie ein Ei dem anderen, hat man einfach keine Lust mehr auf ein weiteres. Und wenn die Bedienung auch noch schlechter ist als bei Links 386 Pro (zwei Jahre alt und immer noch Standard!), dann ärgert man sich sogar noch. Die Vielzahl der Bedienungsikonen verwirrt nicht nur, ihre Handhabung ist auch recht unübersichtlich. Statt über eine einzelne Tastenleiste Fußstellung, Anschnitt und Schlägerwahl zu steuern, muß hier erst noch umständlich auf ein Fenster geklickt werden. Und die Schlaganzeige ist schön bunt, sonst aber nicht unbedingt ein Ausbund an Klarheit. Auch hier hat man schon leichter bedienbare Steuerelemente gesehen. Von der grafischen Auflösung will ich gar nicht mal sprechen. Es gibt Golfspiele mit einem geringerem Festplatten- und Speicheraufkommen, die schöner aussehen. Wer so etwas sammelt, sollte sich World Cup Golf zulegen. Ansonsten ist dieses Spiel überflüssig wie ein neunzehntes Loch.





Übung macht den Meister: Hier können wir unsere Fertigkeiten im Abschlag und Putten verbessern



Wir basteln uns einen Champ: Zu Anfang geben wir unserem Spieler einen Namen



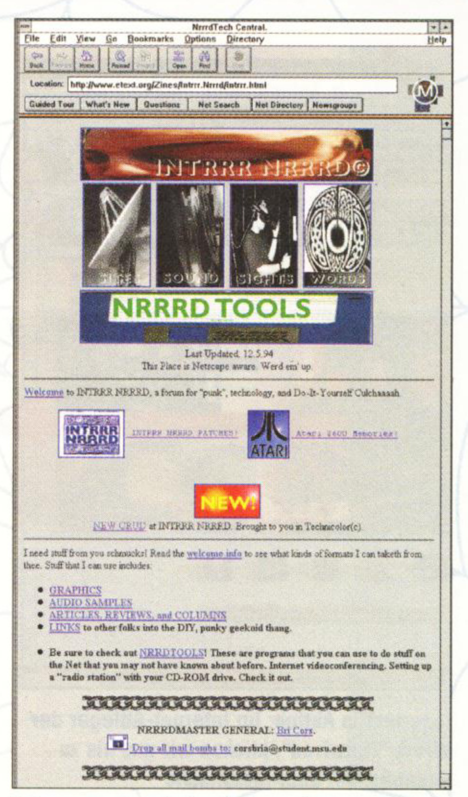
WORLD WIDE WEB

Info-Highway? Datenautobahn? Netsurfen? Das sind alles tolle Schlagworte, nur wissen die wenigsten etwas damit anzufangen. *POWER PLAY* hat sich umgeschaut und macht aus Euch, wenn Ihr wollt, einen echten Netsurfer ...

Compuserve, Internet, America Online, Genie — klangvolle Namen von weltweiten Netzwerken, die es schon seit einigen Jahren gibt, die allerdings erst seit wenigen Monaten in aller Munde sind: Die Information-Highways läuten, wenn's nach Multimedialisten und obercoolen Szenecheckern geht, eine neue Ära, nicht nur der Kommunikation, sondern des menschlichen Daseins, ein. Ob Cyberpunk, Cybersex, Cyberzock oder Cyberbummel – Hauptsache verdrahtet, irgendwie "connected", vernetzt – aber auf jeden Fall sehr cool und total hip. *POWER PLAY* hat sich mal wieder aufgerafft, Kraut von faulen Rüben zu trennen und ist beim fröhlichen Jackheadden rund um den Globus auf sehr viel Müll, aber auch sehr viel Interessantes gestoßen.

Die Konkurrenten

Die brennende Frage "Für welches Netz entscheide ich mich?" können wir auch heute noch nicht beantworten (wir tendieren allerdings stark zum "Telefonnetz"), trotzdem hier ein kleiner Überblick über weltweite Info-Netze mit Deutschlandanschluß. Als erstes fallen die kleinen, aber recht witzigen Netze "America Online", "Prodigy" und "Genie" weg, da bislang in Deutschland nicht verfügbar (America Online plant die Einführung in Europa). Bleiben also noch Compuserve und das Internet. Compuserve, das weltweite "Modem"-Netz, bietet viel Information, viel Bummelspaß, einen netten Mail-Service, aber leider keine große Zukunft. Die Modem-Hürde läßt Benutzer vor großen Datenmengen zurückschrecken, und Compuserve muß sich für die Zukunft etwas einfallen lassen, sonst wirkt das Netzwerk in nicht allzu langer Zeit antiquiert.



Extravagant und abgehoben: das NetMagazin "Intrrt Nrrrd" für Unermüdliche

Damit wir uns nicht falsch verstehen: Das Internet, als erstes Long-Distance-Network bereits seit 1969 lauffähig, ist wesentlich älter als alles Vergleichbare. Damals wurden die netten und legendären Worte "Do it to it, Truett" von San Francisco zur Uni in LA durchs Netz gejagt und läuteten die Geburt des Internets ein. Bis Anfang 1993 war das Internet an sich auch Compuserve & Co. klar unterlegen. Ein stinklangweiliges "Prompt", keine grafischen Finessen und fast totalitäre UNIX-Abhängigkeit machten das Netz allein für Universitäten, Forschungsstätten und Firmen interessant, die viele Daten austauschten. Hier liegt auch die Stärke des Internets: Keine Modembarrieren – das Internet ist ein "echtes" Netzwerk mit unzähligen Servern, das auch mit der Geschwindigkeit eines "echten" Netzwerks arbeitet (es sei denn, es ist gerade mal wieder überlastet) und so vernünftige Datendurchsätze ermöglicht. Für den normalen Verbraucher war das Internet bis Anfang der Neunziger eher uninteressant, da Privatpersonen selten einen Server plus Standleitung unter dem Schreibtisch stehen hatten.

Selbsternannte Insider reden von den drei großen "Stages" des Internets. Stage 1: Bis Mitte der Achtziger war das Internet oder auch Arpanet ein kleines Netzwerk mit knapp 2000 Usern. Stage 2: Dank der Popularität des Standardprotokolls TCP/IP (Internet Übertragungsstandard) steigen ab 1984 Vereinigungen wie die NASA oder das Dept. of Energy der USA mit ein, und innerhalb der nächsten 8 Jahre stieg der Stamm der Benutzer von 2000 auf über 1 Million. Stage 3: Ab Anfang der Neunziger explodierte der Benutzerstamm, dank E-Mail-Popularität, fetzigen Newsgroups, FTP-File-Bereichen (Dateien aller Art zum Downloaden) und WWW (World Wide Web) rasant an. Experten

rechnen damit, daß innerhalb der nächsten 5 Jahre die 100-Millionen-Hürde genommen wird.

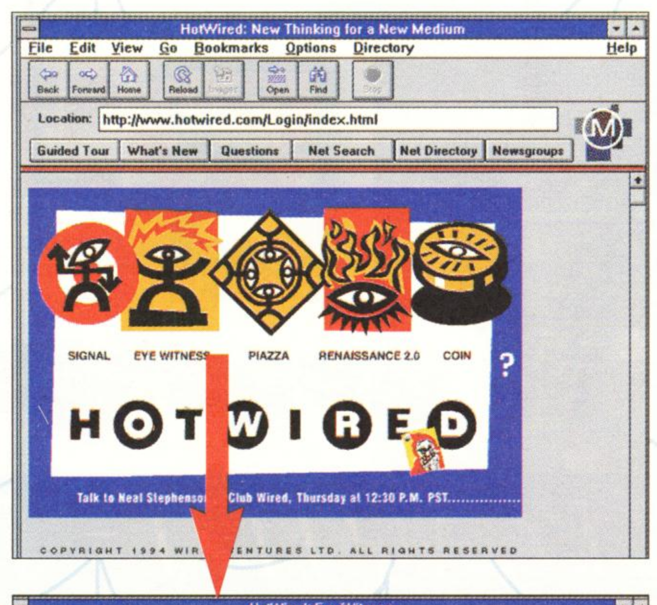
Zeit fürs Web

Im Januar 1993 veröffentlichte ein Team um Marc Andreessen vom NCSA (National Center for Supercomputer Applications) das Tool *Mosaic*. Doch was war *Mosaic*? Das Programm ist ein sogenannter World-Wide-Web-Browser. Das World Wide Web (WWW) existierte schon seit einigen Jahren und wurde von einem Team des European Particle Physics Laboratory (CERN) unter der Leitung von Tim Berners-Lee ins Leben gerufen, um die Kommunikation zwischen den Hochenergie-Physikern dieser Welt zu erleichtern. Das WWW ist das erste universelle Netzwerk, das auf der Basis von Hypertext-Links und grafischer Benutzeroberfläche arbeitet. Das heißt, daß, wie wir es mittlerweile von Multimedia-Produkten (*Cinemania*) gewöhnt sind, mehrere Seiten durch Begriffe miteinander verknüpft sind. Lesen wir zum Beispiel ein Dokument und es erscheint ein farbig herausgehobener Begriff/Name, genügt ein Klick auf denselben und schon springen wir zu einer neuen Seite, die uns mehr über diesen Begriff/Namen verrät.

Die Einführung von *Mosaic* als Shareware für UNIX, Mac, Windows und Amiga machte das WWW plötzlich allen Internet-Usern zugänglich und fast über Nacht wurden aus den 50 WWW-Seiten im Januar 1993 500 Seiten im Oktober 1993 und 1500 im Juni 1994. Mittlerweile dürfte die Zahl der WWW-Seiten die 3000er Hürde überschritten haben. Hinzu kommt die Masse der Internet-Anbieter weltweit wie auch in Deutschland, die es Euch ermöglichen, auch mit einem Modem ins Internet zu steigen und sowohl E-Mail, FTP, Newsgroups als auch WWW-Applikationen zu nutzen. Das Geniale am WWW ist dabei der Spaß am "Webben". Einfaches hin- und herklicken, fröhliches Netsurfen von einer WWW-Seite zur anderen und das alles aufgelockert durch flockige Grafiken und witzige Icons.

Mittlerweile ist *Mosaic* längst nicht mehr der einzige oder beste WWW-Browser. NCSA verkaufte die Lizenz an zahlreiche Unternehmen, die nun verbesserte *Mosaics* auf den Markt bringen. Die bislang allerdings fast optimalste und in unseren Augen beste Lösung kommt von Marc Andreessen selbst. Nachdem Marc sich im April 1994 mit Jim Clark, dem Gründer von Silicon Graphics zusammengetan und die Mosaic Communications Corporation gegründet hat, werkelte man am ultimativen Webber. Jim Clark, seines Zeichens Ex-SGI-Boß, konnte die SGI-Misere nicht länger mit ansehen und wollte einen Rechner mit den Leistungsmerkmalen einer SGI zu einem PC-Preis für SGI bauen, doch die anderen SGI-Bosse schoben diesem Unterfangen einen Riegel vor.

"Es ist definitiv möglich, einen solchen Rechner und die dazugehörigen Chips zu bauen, doch SGI will nicht in den Consumermarkt, sondern weiterhin das High-Tech- und High-Cost-Flair behalten und so blieb mir nichts anderes, als das Handtuch zu werfen" wettert Clark. Er hätte zwar das Know-how, solche Chips zu entwerfen und würde SGI damit kräftig in den Allerwertesten treten, doch die Zukunft sieht Clark wie viele andere Branchenkenner im Internet. So flossen die Qualitäten von Andreessen und Clark in die Entwicklung von *Netscape*, dem bislang feinsten WWW-Browser. Neben der unglaublichen Absturzsicherheit bietet *Netscape* im Gegensatz zu *Mosaic* sehr viele Neuerungen und Verbesserungen.



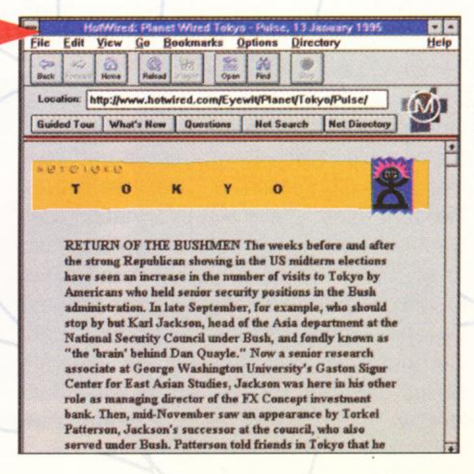




Hypertext in Aktion: Im Internet-Ableger der Wired, "Hotwired", klicken wir uns bis zu einem Artikel über japanische Lebensgewohnheiten durch. Grafisch wie gewohnt rasant umgesetzt.

Heute schon gewebbt?

Das World Wide Web ist heute wohl die zukunftsträchtigste Form des Internets. In Amerika schon von Millionen Usern angenommen, surfen WWW-Freunde nicht nur einfach so aus Spaß am Leben durchs Net, sondern stellen sich eine Aufgabe. So erledigt das WWW schon ansatzweise die Anforderungen, die ans "Interaktive Fernsehen", was immer man darunter





Briefmarke drauf – und ab damit!



Bestellkarte

Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416

40674 Erkrath

Bestellwert

Versandkosten

Gesamtbetrag

Es gelten unsere allgemeinen Versandbedingungen, wie im POWER SHOP beschrieben.

Was möchtest Du, daß wir im POWER SHOP noch anbieten sollten?

Die Lieferanschrift lautet:

Name

Vorname Geburtsdatum

Straße

PLZ./Wohnort

Telefonnummer

Sie ab!

Besser hören: Soundkarten im Vergleich

Als Abonnent in die 4. Dimension

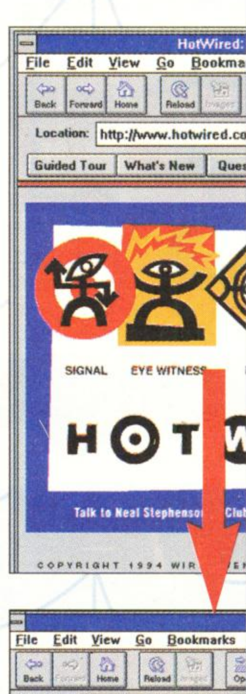
Jetzt abonnieren!

Jetzt die Start-Karte absenden

in Abo hat nur Vorteile:

- Sie sparen 15 %
- regelmäßig per Post frei Haus
- keine Ausgabe versäumt
- Überraschungsspiele-Diskette als Geschenk
- jeden Monat neue Tips & Tricks
- Multimedia-Rubrik: immer aktuell

rechnen damit, daß innerhalb der nächsten 5 Jahre die 100-Millionen-Hürde genommen wird.



Zeit fürs Web

Im Januar 1993 veröffentlichte ein Team um Marc Andreessen vom NCSA (National Center for Supercomputer Applications) das Tool *Mosaic*. Doch was war *Mosaic*? Das Programm ist ein sogenannter World-Wide-Web-Browser. Das World Wide Web (WWW) existierte schon seit einigen Jahren und wurde von einem Team des European Particle Physics Laboratory (CERN) unter der Leitung von Tim Berners-Lee ins Leben gerufen, um die Kommunikation zwischen den Hochenergie-Physikern dieser Welt zu erleichtern. Das WWW ist das erste universelle Netzwerk, das auf der Basis von Hypertext-Links und grafischer Benutzeroberfläche arbeitet. Das heißt, daß, wie wir es mittlerweile von Multimedia-Produkten (*Cinemania*) gewöhnt sind, mehrere Seiten durch Begriffe miteinander verknüpft sind. Lesen wir zum Beispiel ein Dokument und es erscheint ein farbig herausgehobener Begriff/Name, genügt ein Klick auf denselben und schon springen wir zu einer neuen Seite, die uns mehr über diesen Begriff/Namen verrät.



Die Einführung von *Mosaic* als Shareware für UNIX, Mac, Windows und Amiga machte das WWW plötzlich allen Internet-Usern zugänglich und fast über Nacht wurden aus den 50 WWW-Seiten im Januar 1993 500 Seiten im Oktober 1993 und 1500 im Juni 1994. Mittlerweile dürfte die Zahl der WWW-Seiten die 3000er Hürde überschritten haben. Hinzu kommt die Masse der Internet-Anbieter weltweit wie auch in Deutschland, die es Euch ermöglichen, auch mit einem Modem ins Internet zu steigen und sowohl E-Mail, FTP, Newsgroups als auch WWW-Applikationen zu nutzen. Das Geniale am WWW ist dabei der Spaß am "Webben". Einfaches hin- und herklicken, fröhliches Netsurfen von einer WWW-Seite zur anderen und das alles aufgelockert durch flockige Grafiken und witzige Icons.



Hypertext in ... Wired, "Hot... einem Artik... Lebensgew... gewohnt ras...

Mittlerweile ist *Mosaic* längst nicht mehr der einzige oder beste WWW-Browser. NCSA verkaufte die Lizenz an zahlreiche Unternehmen, die nun verbesserte *Mosaics* auf den Markt bringen. Die bis-

Heben Sie ab!

Als Abonnent in die 4. Dimension

Jetzt abonnieren!

Jetzt die Start-Karte absenden

9/94 DAS MEISTGELESENE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN

POWER PLAY

DM 6,50

MAGNA MEDIA

Die Nr.1

WING COMMANDER 3 Origin meets Hollywood

HELL ON EARTH id's neuer Actionknaller

NEUES AUS CHICAGO 50 Highlights von der CES

KRIEG DER STERNE Die Star Wars-Story

DER GROSSE BLUFF Premierenpanne für Outpost

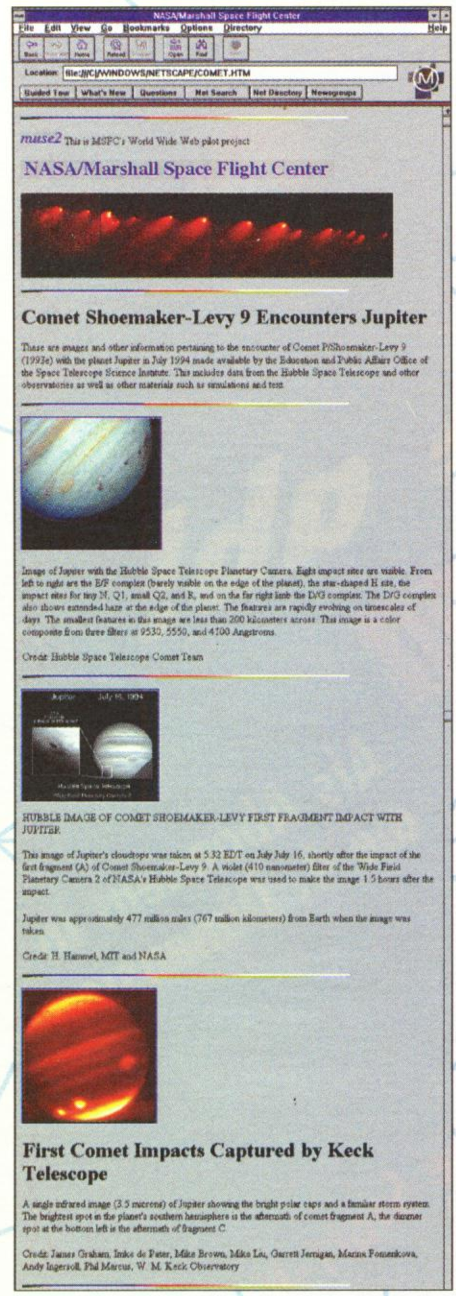
Mein Freund Darth: Der X-Wing-Nachfolger durchgespielt

TIE FIGHTER

Besser hören: Soundkarten im Vergleich

Ein Abo hat <u>nur</u> Vorteile:

- Sie sparen 15 %
- regelmäßig per Post frei Haus
- keine Ausgabe versäumt
- Überraschungsspiele-Diskette als Geschenk
- jeden Monat neue Tips & Tricks
- Multimedia-Rubrik: immer aktuell

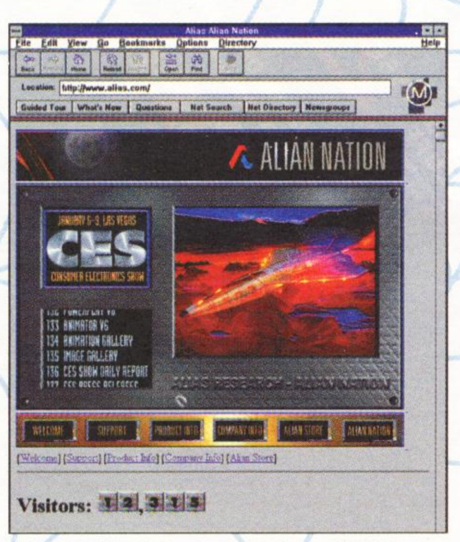


Infos für den Hobby-Astronomen: Komet Levy-Shoemaker donnert spektakulär auf die Jupiter Oberfläche

auch versteht, gestellt werden. Zum einen wird via WWW virtuell eingekauft. Ob Reiseplanung, Softwarekauf oder Hardwarebestellung — genügend Seiten existieren (vorerst nur in Amerika). Doch auch in Sachen Unterhaltung wird einiges geboten. Das WWW beschränkt sich nicht nur auf Grafiken, die grundsätzlich im GIF- oder JPG-Format vorliegen, es gibt Sounddateien (meist im AU-Format. Kann mit dem Tool WPLANY auch unter Windows abgespielt werden) und natürlich jede Menge Filme im MPEG-Format, die meist so codiert sind, daß auch Freeware-übliche Software-MPEG-Player die Filme abspielen. Ohne ISDN- oder Direktanschluß ans Internet wird das Downloaden der MPEG-Filme allerdings zur Qual. Interaktive Zeitschriften wie "Hotwired" oder "Intrrr Nrrrd" locken ebenfalls und geben unter anderem Auskunft über Neuigkeiten im Web. Natürlich finden sich weltweit fast alle Universitäten im Internet wieder und besitzen WWW-Server. Hier dürft Ihr Euch über die Schwerpunkte der Unis, deren Studenten, tolle Forschungsergebnisse oder waschechten Firlefanz informieren. So gibt's an einer nicht näher genannten britischen Uni auf einer WWW-Seite den aktuellen Füllstand der Kaffeemaschine zu sehen und auf dem Server einer amerikanischen Uni wird veranschaulicht, wie wir am günstigsten einen Frosch sezieren, inklusive wissenschaftlicher Kommentare. Auch die geballte Macht der amerikanischen Regierung steckt im Web. Ob Pentagon, das Weiße Haus oder die Abwasserverwaltung von Oklahoma – ein eigener WWW-Server gehört mittlerweile in Amerika zum guten Ton. Wer ganz tief gräbt, stößt auch auf ganz private Seiten, in denen sich Web-Fans samt Lebenslauf und Familienbildern festgehalten haben. Spieler werden vom WWW bislang noch nicht allzu galant bedient. Zwar existieren unzählige Duum-Seiten, aber die WWW-Server der Softwarefirmen existieren noch nicht, was sich innerhalb des nächsten Jahres wahrscheinlich ändern wird.



Playboy, wir kommen: Im WWW-Playboy gibt´s tolle Artikel und eine nackte Frau



Hübsch: Die Seite des Renderprofis Alias trägt den klangvollen Namen "Alian Nation"

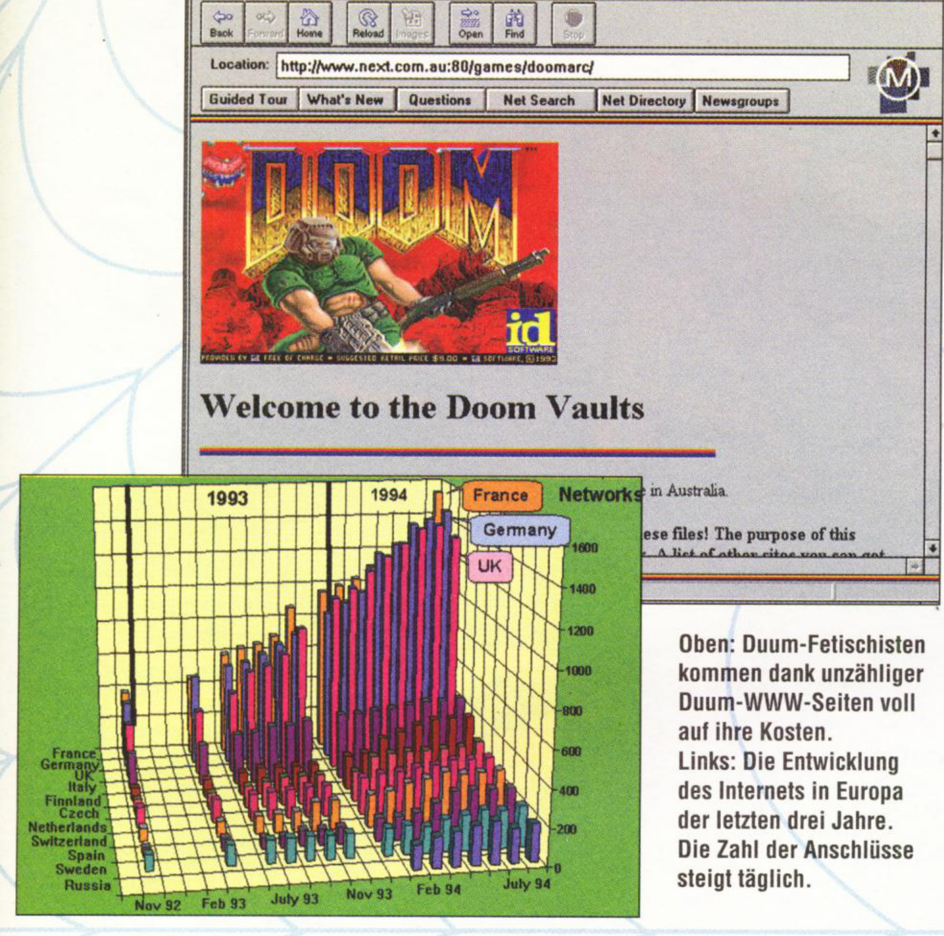


Zeitgemäß: Auch Deutschlands "SPIEGEL" hat einen WWW-Server, von dem auch unveröffentlichte Artikel winken

Was macht das WWW nun auf Dauer interessant? Zum einen natürlich die rosigen Zukunftsaussichten als weltweites Netzwerk, das grafisch und inhaltlich ansprechend gestaltet ist und sowohl die Bundespost als auch einen Otto-, Quelle- oder Neckermann-Katalog überflüssig macht. Doch bis heute ist dies noch Zukunftsmusik. Viel mehr reizt das eigentliche Netsurfen, denn immer wenn ein *POWER PLAY*-Redakteur in den Tiefen des Webs entschwindet, stößt er auf neue Seiten, interessantere Themen oder noch schönere Datenbanken. Doch eine Frage steht weiterhin im Raum: Wie wird aus einem "normalen" PC-User ein Netsurfer?

Der Einstieg ins World Wide Web

Natürlich braucht Ihr heutzutage keine unerschwingliche Hardware mehr, um ins Internet zu tauchen. Als Netsurfboard dient der treue PC, als virtuelle Wasseroberfläche muß Windows herhalten und die Wellen besorgt das Modem. Als erstes müßt Ihr allerdings mit einem Anbieter Kontakt aufnehmen, der Euch an das Internet "stöpselt". In Deutschland gibt es mehrere Großanbieter, die in zahlreichen Städten Anschlüsse zur Verfügung stellen. Gute Erfahrungen haben wir mit XLink gemacht. Für den Münchner Raum wendet Ihr Euch am besten an die Firma **ISAR Netzwerke** in München (089 920910), die Euch auch an die Zentrale von XLink (0721 96520) weitervermittelt, wenn Ihr zum Beispiel woanders in Deutschland webben wollt. Weitere Provider im deutschen Raum sind MAZ (Zentrale in Hamburg) und EUnet (Zentrale in



Oben: Duum-Fetischisten kommen dank unzähliger Duum-WWW-Seiten voll auf ihre Kosten.
Links: Die Entwicklung des Internets in Europa der letzten drei Jahre. Die Zahl der Anschlüsse steigt täglich.

Dortmund). Ist dies erledigt, benötigt Ihr natürlich die passende Hard- und Software (siehe "Was brauche ich für das WWW?"). Natürlich ist die ganze Angelegenheit nicht ganz billig. Studenten kommen über ihre Uni meist kostenlos ins Internet, Otto Normalverbraucher bezahlt für den Service. Die angebotenen Dienste (E-Mail, Datenübertragung, News) werden dabei meist getrennt abgerechnet. Normalerweise wird beim WWW nach dem Volumen der übertragenen Daten abgerechnet, wobei natürlich auch eine monatliche Grundgebühr fällig wird (20-30 Mark). Bei der Volumenabrechnung kostet das Megabyte je nach Abnahmemenge zwischen 5 Mark und 17 Mark. Dank des Übertragungsbremsers Modem schießen die Volumenkosten bei Modem-Webbern zum Glück nicht zu hoch. Da die Preise der Anbieter stark schwanken und es zahlreiche "Pakete" gibt, können wir keine zuverlässigen Aussagen geben. Die obigen Werte entsprechen denen der Firma ISAR Netzwerke in München. Zur Zeit bestehen auch Bestrebungen diverser Firmen, einen Account gänzlich unabhängig vom Volumen anzubieten. Gerüchten zufolge solle dann ein Internet-Anschluß pro Monat unter 50 Mark kosten. Bei allen Preisen handelt es sich nur um die Internet-Gebühren. Die Telefonrechnung muß jeder selbst bezahlen, doch bei der Masse der Anbieter kann in den meisten Fällen mit Ortstarifen gerechnet werden.

knut.gollert@europe.de

Was brauche ich für das WWW?

Davon ausgehend, daß der Leser noch keinen direkten Internetzugang hat, bietet sich eigentlich nur eine Alternative zur Standleitung oder zum recht komplizierten ISDN-Connect. Für einen Internet-Anschluß über das Modem braucht Ihr nicht nur den WWW-Browser, sondern auch einen SLIP/PPP-Dialer, der Euren Rechner mit dem Server Eures Anbieters verbindet und das Netz aufbaut. SLIP und PPP sind Protokolle zur Anbindung des Rechners an den TCP/IP-Server. Für welches der beiden Protokolle Ihr Euch entscheidet, bleibt Euch überlassen. Am besten beredet Ihr alles mit dem Internet-Anbieter. Die nötige Software läßt sich übrigens einfachst von Shareware-Mailboxen herunterladen. Eine gute Adresse ist die Central Europe BBS, die auch die *POWER PLAY*-Sektion beinhaltet (siehe "Power Line"). Hier wird Euch unter anderem auch ein "kleiner" Internet-Anschluß geboten, inklusive den Newsgroups und Internet-E-Mail. Bei Fragen zu Eurer E-Mail-Adresse wendet Ihr Euch am besten an den Sysop.

Für **WWW via Modem** am PC benötigt Ihr:

- einen Rechner mit Windows (aha!)
- ein Modem (ab 9600 Baud)
- eine serielle Schnittstelle mit einem UART-16550-Baustein (nicht zwingend nötig. UART-16450 tut's zur Not auch – aber nur bis 9600 Baud)
- einen WWW-Browser (NCSA Mosaic, Air Mosaic, Netscape)
- einen SLIP/PPP Dialer (z. B. Trumpet Winsock)

und zu guter Letzt natürlich den

- Internet-Account.

Die knackigsten Seiten

Hier eine (sehr) kleine Auswahl der am meisten frequentierten WWW-Seiten der *POWER PLAY*-Redaktion:

http://www.alias.com/	Alias Alian Nation	Neues vom Grafiksoftwarehersteller Alias
http://www.iuma.com/Warner/html/artists.html	Artists from Warner Bros. Records	Die neusten Musik-CDs aus dem Hause Warner Bros.
http://www.hotwired.com/	HotWired	Der Netzableger des Wired-Magazins
http://webcrawler.cs.washington.edu/WebCrawler/	WWW Searching	Sucht sehr schnell nach WWW-Seiten
http://www.playboy.com/	The Playboy Home Page	Das Hochglanzmagazin im WWW
http://www.microsoft.com/	Microsoft World-Wide-Web Server	Neues von Microsoft
http://www.iuma.com/	Internet Underground Music Archive	Musik zum Downloaden
http://arch-http.hq.eso.org/	The ESO/ST-ECF Archive	Die Kult-Seite für Astronomie-Freunde
http://www.hamburg.pop.de/spiegel/	DER SPIEGEL	Ein Auswahl der neuesten Spiegel-Artikel
http://www.next.com.au/games/	GamesNet Home Page	Das Spielenetz im WWW
http://www.next.com.au/games/doomarc/	The Doom Vaults	Was Ihr schon immer über Duum wissen wolltet
http://info.isoc.org/interop-tokyo.html	Rutkowski Keynote: Networld+ Interop 94 Tokyo	Die Zukunft des Internets in einem Vortrag von Internet-Guru Rutkowski



Flieger, grüß mir die Sonne! Mit Virgin und *POWER PLAY* jetzt kein Problem mehr, denn wir verlosen zum unbeschwerten Fliegen acht Original-KA-50-Hokum-Jacken.

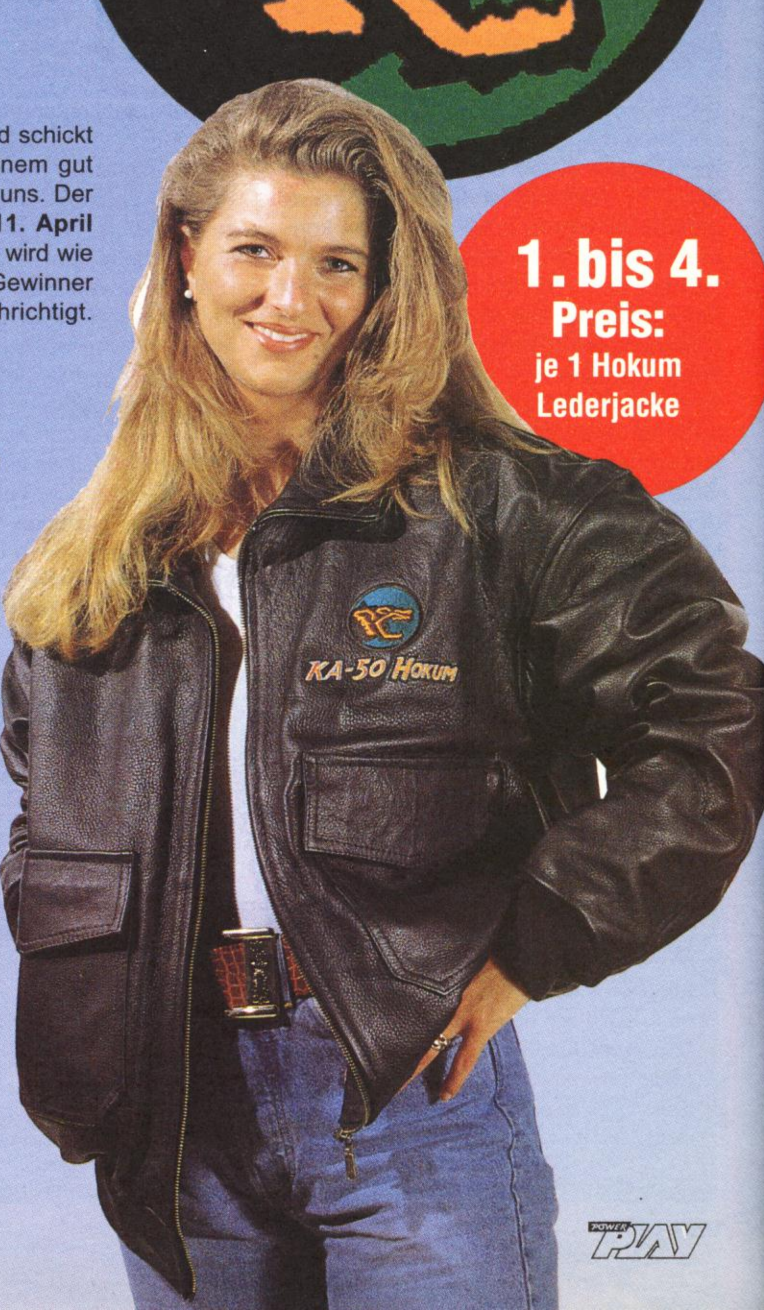
Da sind wir Virgin aber dankbar: Seit Superhubi *Gunship 2000* warteten wir vergeblich auf einen flotten Hubschrauber-Simulator, und man erfüllte unseren Wunsch. Mit *KA-50 Hokum* steigt Virgin nun endlich ins Geschäft mit Rotorblättern ein, was für uns Grund genug ist, acht fetzige Fliegerjacken und zehn *Hokum KA-50*-PC-Originale zu verlosen. Bei den Jacken handelt es sich um je vier schwarze Lederjacken und vier schwarze Bomberjacken, jede mit Original-Hokum-Logo bestickt. Für Air-Force-Veteranen unter Euch natürlich das höchste der Gefühle, denn der *KA-50 Hokum* ist der bislang modernste Kampfhubschrauber der Welt und der erste mit zwei gegeneinander rotieren Rotoren. Ob auf der Party, einer zünftigen Disco oder zu Opas achtzigsten Geburtstag – die *Hokum*-Jacke muß dabeisein, zumal dieses Stück Haute Coture europaweit auf 15 Jacken limitiert ist und somit heftigsten Preissteigerungen ausgesetzt sein wird. Und keine Angst, wie Ihr seht, steht auch Mädchen, also Eurer Freundin, dieses Kleidungsstück ausgesprochen gut.

Was müßt Ihr nun tun, um Euch diese Versinnbildlichung geballter Freude einzufangen? Natürlich beantwortet Ihr als erstes die drei Fragen **richtig**, schreibt die Antworten auf eine Postkarte und schickt dieselbe, natürlich mit einem gut leserlichen Absender, an uns. Der Einsendeschluß ist der **11. April 1995**, und der Rechtsweg wird wie immer ausgesperrt. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Unsere Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Stichwort: Hokum

Mitarbeiter und nächste Angehörige der Firmen MagnaMedia und Virgin Interactive sind, wie schon der Rechtsweg, ausgeschlossen und dürfen leider keine Jacke gewinnen. *kn*



1. bis 4. Preis:
je 1 Hokum Lederjacke



Hokum

Die Fragen

1. Welche Nation hat den *KA-50 Hokum* entwickelt?
2. Wie heißt der *Hokum* mit vollem Namen?
3. Mit welchem Spiel hat Virgin die CD-ROM-Ära eingeläutet?

Die Preise

1. bis 4. Preis:
je 1 Hokum Lederjacke

5. bis 8. Preis:
je 1 Hokum Bomberjacke

8. bis 20. Preis:
je 1 Spiel *KA-50 Hokum*

5. bis 8. Preis:
je 1 Hokum Bomberjacke

DER HERR DER WELTEN



Sid Meier ist seit Jahren Garant für Spielspaß auf höchstem Niveau. Kaum ein zweiter Designer hat sich mit ähnlich viel Erfolg um die Entwicklung neuer Programmkonzepte verdient gemacht. Unsere Redaktions-Amerikanerin Brenda plauderte mit Microproses Wunderkind.

Die Geschichte fing mit einer Glühbirne, zwei kreativen Köpfen (Sid Meier und Bill Stealy) und soviel Pizza an, wie der örtliche Lieferant nur ranschaffen konnte.

Willkommen im "Staate Microprose", 1972 A.D.

Das Reich wuchs heran und entwickelte sich nicht nur technologisch rasend schnell, sondern stellte auch immer neue, ungeheuer populäre und süchtigmachende Freizeitvergnügen für seine Untertanen zur Verfügung. König Sid ließ Eisenbahnen bauen ("Railroad Tycoon"), er eroberte die Lüfte ("F-15 Strike Eagle und F-19 Stealth Fighter"), er beherrschte die sieben Weltmeere ("Pirates", "Red Storm Rising" und "Secret Service") und er baute sogar Johann Sebastian Bachs musikalische Kathedrale (C.P.U. Bach).

Kurz: König Sids Untertanen waren glücklich und sein Reich wohlhabend. Als sich die Botschaft seines Ruhmes bis nach Deutschland verbreitete, sandte *POWER PLAY* einen Diplomaten zu King Sid aus und ließ sich von ihm berichten. Eine Abschrift dieses historischen Zusammentreffens folgt:

PP: Du bist einer der wenigen Spieleproduzenten, dessen Name einen regelrechten "Wiedererkennungswert" hat – vielleicht, weil er bei jedem Spiel vorne auf der Packung prangt. Aber mal abgesehen davon: Du hast mehr Auszeichnungen gewonnen als irgend jemand sonst in der Branche und giltst schon jetzt als "Legende". Was ist das für ein Gefühl?

SM: Ich weiß nicht – diese Sache verursacht bei mir ein wohliges, zufriedenes Lachen. Das Tolle daran ist: Dieser Ruf gibt mir mehr Freiheit und die Flexibilität, die Dinge zu verwirklichen, die ich gern tun möchte. Und es ist auch sehr befriedigend zu wissen, daß die Leute meine Spiele mögen und sie gern spielen. Ich versuche, mir das Ganze nicht zu Kopf steigen zu lassen. Aber die Computerszene ist ja noch immer ein relativ kleines "Biotop" – ich kann jedenfalls noch ohne Sonnenbrille durch die Stadt gehen ...

PP: Wirst Du nicht doch ab und zu erkannt?

SM: Wenn ich erkannt werde, dann meistens, wenn ich meine Kreditkarte benutze. Der Typ an der Kasse reagiert dann meistens mit "Sie sind doch nicht DER Sid Meier, der Spiel XYZ gemacht hat?!" So geht das. Ich kaufe nämlich auch Computerspiele, weißt Du ...



Strahlemann: Was Sid Meier anfaßt, wird ein kommerzieller Erfolg

Letztens ist mir etwas Seltsames in diesem Zusammenhang passiert. Ich war gerade vor ein paar Monaten in Deutschland, genauer gesagt in Köln auf einer Messe. Vorher war ich in England und Frankreich – und das alles innerhalb von zehn Tagen. Man hatte mich vor Deutschland "gewarnt", weil ich vorher noch nie da war. Offensichtlich herrschte ein großer Bedarf danach, zu sehen, wer ich bin, wie ich aussehe etc. Viele Leute haben nach einem Autogramm gefragt – das passiert hier in den Staaten so gut wie nie.

PP: Warum mögen die Leute Deine Spiele so sehr – auf was für Eigenschaften an ihnen führst Du Deinen Erfolg zurück?

SM: Ich hoffe, es liegt daran, daß meine Spiele einfach Spaß machen. Das ist mein Geschäft und deswegen sitze ich hier. In erster Linie designe ich Spiele, die ich selber gerne mag und hoffe dann, daß es anderen auch so geht wie mir. Bei Microprose gibt es eine bestimmte Philosophie: Wir machen keine Spiele für den "durchschnittlichen potentiellen Käufer" oder hängen uns an die letzte Mode an, sondern beschäftigen uns mit Themen, die wir für interessant und spannend halten. Außerdem versuchen wir, uns nicht durch Überlegungen wie: "Laßt uns hier noch etwas mehr Blut spritzen lassen, dann verkaufen wir doppelt soviel" ablenken zu lassen oder von so etwas wie "Jeder steht im Moment auf Kung-Fu-Spiele, also laßt uns auch eins machen". Wir arbeiten einfach anders: "Hier ist ein Thema, das mich wirklich interessiert und das ein gutes Spiel abgeben würde. Laßt uns sehen, was wir draus machen können".

Wenn ich an einem Spiel arbeite, interessiert mich genau das am meisten, es hat Priorität.

PP: Warum bist Du eigentlich damals, bevor Du Mitbegründer von Microprose geworden bist, bei General Instruments (große Hardwarefirma) ausgestiegen?

SM: In die Computerspielbranche einzusteigen, war keine so furchtbar schwere Entscheidung ...

Ich hatte einen typischen Computer-Job als Systemanalysator für Großkunden. Es war sogar recht interessant, aber kein Vergleich zu Computerspielen. Vor ungefähr zwölf Jahren schaffte ich mir einen Atari 800 an und bastelte an meinen ersten Spielchen herum. Schließlich tat ich mich mit Bill Stealy zusammen und wir beschlossen, eine kleine Firma zu gründen und mal zu sehen, ob sich unsere Produkte verkaufen würden.

Zu dieser Zeit wußte ich das noch nicht – aber ich hatte buchstäblich darauf gewartet, daß der PC für jedermann erschwinglich und auch programmierbar wird – ohne daß man ein Hardware-Hacker sein muß, um irgendwas darauf zustandezubringen. Ich war also mehr als bereit, in den Computerspielemarkt einzusteigen.

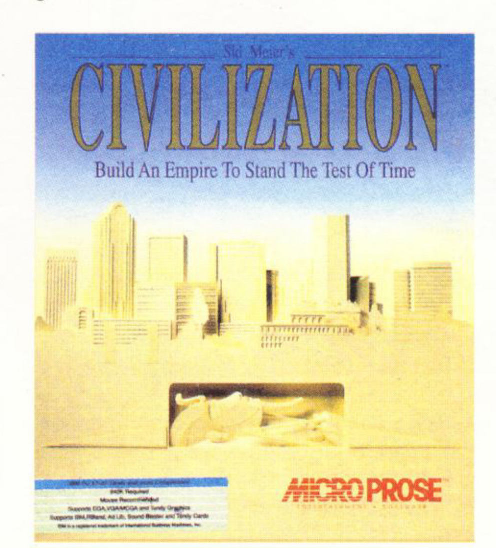
Am Anfang waren es nur Bill und ich. Wir haben eine Weile lang unsere normalen Jobs beibehalten und betrieben die Firma als eine Art Hobby. Die Industrie war zu diesem Zeitpunkt noch sehr klein und es war durchaus üblich, daß man allein ein Spiel schrieb und auch programmierte. Es gab viele kleine Firmen – es war eine Art Hobby-Industrie – und wir fühlten uns nicht sonderlich eingeschränkt durch unsere Arbeitsweise.

Nachdem sich die ersten Erfolge abzeichneten, konnten wir unsere Tagesjobs aufgeben und nach und nach Leute einstellen.

In den letzten zehn Jahren ist Microprose jedes Jahr ein bißchen gewachsen.

PP: Wie groß ist die Firma jetzt?

SM: Nach unserem Zusammenschluß mit Spectrum Holobyte letztes Jahr sind es jetzt 300 oder 400 Leute – Microprose alleine hatte vorher so um die 200 Angestellte. Wir sind jetzt also eine ziemlich große Firma.



Sid Meiers Geschichtsstunde war einer der größten Erfolge von Microprose

PP: Wenn Du zurückdenkst, wie Du angefangen hast: Wenn Dir damals jemand gesagt hätte, daß Deine Firma mal 200 Angestellte haben würde und daß Ihr jede Menge Auszeichnungen gewinnen würdet – hättest Du ihm geglaubt?

SM: Das hätte mich sehr überrascht. Ich habe nie groß darüber nachgedacht, was nächstes Jahr passieren wird, sondern immer nur daran, was jetzt im Moment anliegt. Wenn ich an einem Spiel arbeite, interessiert mich genau das am meisten, es hat Priorität. Die Zukunft war nie so interessant für mich. Meine Arbeit macht mir Spaß und ich bin froh, sie machen zu können. Ob die Firma nun wächst oder nicht, hat mich nie in dem Maße gekümmert – das war Bills Job.

PP: Du bist mittlerweile so berühmt, daß Du Spiele verkaufen könntest, indem Du einfach nur Deinen Namen auf die Packung klebst. Warum legst Du Dich jetzt nicht mit einem Tropen-Cocktail in eine Hängematte und läßt andere die Arbeit machen, wie das in der Industrie in letzter Zeit schon geschehen ist?

SM: Dagegen gibt es zwei Einwände. Der erste ist: Wenn ein Spiel schlecht ist, bedeutet der Name auch nicht mehr viel. Der zweite: Ich liebe das, was ich tue. Die Leute fragen mich oft, was ich denn tun würde, wenn ich keine Spiele schreiben würde. Meine Antwort ist dann immer: Spiele schreiben. Auch wenn es keine finanziellen Motive mehr dafür gäbe: Ich könnte es einfach nicht lassen. Es ist meine Lieblingsbeschäftigung.

PP: Hast Du auch bei "Colonization" selber das Coding übernommen?

SM: "Colonization" war das erste Spiel, bei dem ich nicht den "Löwenanteil" des Coding selbst gemacht habe. Das hatte zwei Gründe: Wir haben ein System benutzt, von dem wir glaubten, wir hätten es verstanden – das "Civilization"-System nämlich – und außerdem hatte der Programmierer, der den Hauptanteil Arbeit damit hatte, auch viele Grundideen zum Szenario. Daran lag meine "Zurückhaltung" bei diesem Spiel, aber ich habe festgestellt, daß mir das keinen Spaß macht. Beim nächsten Spiel werde ich also wieder das Coding übernehmen.

PP: Was ist Euer nächstes Projekt?

SM: Wenn ich das so genau wüßte, würde ich es Dir sagen. Ich habe aber leider keine Ahnung. Wir sind gerade erst ein paar Monate "nach Colonization". Was

wir in dieser Phase gewöhnlich tun, ist, mit ein paar neuen Ideen herumzuspielen, ein paar Prototypen zu entwickeln und einfach zu sehen, was die beste Idee ist. Ein Spiel über den amerikanischen Bürgerkrieg war im Gespräch – mal sehen, wie sich die Sache entwickelt. Ich persönlich glaube, daß in der "Civilization/Colonization"-Idee noch genug Leben ist, daß man noch etwas in der Art machen könnte. Konkrete Pläne gibt es allerdings noch nicht. Wir arbeiten an einer Mac-Version für "Colonization" und werden für das Spiel auch eine Multiplayer-Version in der ersten Hälfte von '95 herausbringen. Ein CD-ROM-Version wird es ebenfalls geben, mit verbesserten Features, besserer Grafik und Videosequenzen. Wir haben also noch eine Menge mit unseren "alten" Produkten zu tun – über einen neuen Titel ist noch nicht entschieden.

PP: Wann hast Du zum ersten Mal über die Idee zu "Civilization" nachgedacht?

SM: Ich erinnere mich noch dunkel daran: Es war eine spontane Eingebung, vor ungefähr fünf Jahren. Es war eine Reihe von Einfällen, die mir ganz interessant zu sein schienen: die Idee, ein Empire zu haben, die Welt zu "erobern", klein anzufangen und sich dann militärisch vorzuarbeiten. Aber dann kam ich zu einem Punkt, an dem ich mehr wollte. Ich fing also an, entwarf eine eigene kleine Version und fügte dann mehr und mehr Dinge dazu. Dann – ich glaube das war, nachdem ich "Sim City" gesehen hatte, kam ich auf die Idee mit dem Bauen, weil das immer eine Menge Spaß macht. Ich habe diese beiden Elemente kombiniert, wenn man so will. "Sim City" hat mich in der Richtung beeinflußt, daß mein Spiel mehr als eine militärische Strategiegeschichte geworden ist; die Ideen zu den ganzen militärischen, ökonomischen und politischen Subsystemen rührt daher. So hatten wir also die Grundidee und dann eine Simulation, die auf Spielzügen und Einheiten basierte – und so schien es am besten zu funktionieren. Auch aus einem Brettspiel namens "Civilization" haben wir ein paar hübsche Ideen übernommen. Es war, alles in allem, ein Spiel, das sich selbst schrieb, nachdem die Grundideen standen – wir mußten nur noch die Details ausarbeiten. Es gab so viele Dinge, die wir noch gerne untergebracht hätten, aber wir mußten uns schließlich darauf konzentrieren, alle Systeme in ihrer einfachsten, logischsten Form einzubringen, so daß sie dem Spieler Spaß machen und immer noch durchschaubar sind. Hinterher ging die Entwicklung des Spiels sehr rasch und leicht vor sich, und es hat auch von Anfang an sehr viel Spaß gemacht, es zu spielen. Wir hatten wohl alle das Gefühl, daß es ein gutes Spiel werden würde.

Zwei Klassiker im Spielduett: Mit Gunship und Pirates haben Micropose und Sid Meier Software-Geschichte geschrieben

PP: "Civilization" ist ja immer noch an der Spitze der Charts, an siebter Stelle der Beliebtheitsskala im Internet zum Beispiel. Was macht diese "Ausdauer" aus?

SM: Es ist kein technologisch orientiertes Spiel, hängt also nicht in dem Maße von Grafik oder Sound ab wie viele andere Spiele. Also veraltet es auch nicht so schnell. Es ist die Spielidee, auf die es ankommt und die Leute beschäftigen sich länger und ausdauernder damit als mit den "High-Tech Spielen". Es ist ziemlich universell. Viele Menschen haben ein Basiswissen über die Entwicklung der Zivilisation und können ohne größere Vorbereitungen einsteigen. Es schließt niemanden aus: Man muß kein Experte für Ultraschalljets oder ähnliches sein, um "Civilization" spielen zu können. Natürlich spielt auch der Ruf des Spiels eine gewisse Rolle: Man bekommt es von anderen Leuten empfohlen. Aber das wichtigste scheint mir zu sein, daß es Spaß macht, und daß die Leute genau das von einem Computerspiel erwarten.

PP: Gibt es einen bestimmten Grund, warum Ihr bei "Colonization" den Zeitraum von 1500-1800 genommen habt?

SM: Der Gedankenprozeß war folgendermaßen: Nachdem "Civilization" auf dem Markt war, war uns ziemlich schnell klar, daß der Bedarf nach mehr da war. Die Frage war also: Was kommt nach "Civilization"? Ich wollte nicht einfach einen zweiten Teil dazu machen oder irgendetwas in der Art. Wir haben uns also "Civilization" noch mal angesehen und uns gefragt: "Was genau hat an diesem Spiel soviel Spaß gemacht?" Wir fanden: daß man "klein anfängt" und wachsen kann; der Aspekt, daß man immer Konkurrenten hat, die gerade mit demselben Projekt beschäftigt sind, war wichtig, der historische Ansatz und die Interaktion der militärischen, wirtschaftlichen und politischen Subsysteme. Nachdem wir diese Bestandsaufnahme gemacht hatten, haben wir uns überlegt, eine andere historische Situation zu nehmen, die sich von "Civilization" zwar unterscheidet, aber genau diese Spielideen beinhaltet.

Die Besiedlung der neuen Welt hatte genau das, was wir wollten. Man fängt mit einer kleinen Kolonie an und breitet sich dann immer weiter aus. Wir haben die Philosophie im Vergleich zu "Civilization" verändert und den Schwerpunkt stärker auf das Wirtschaftliche gelegt. Wir hatten nämlich viele Meinungen gehört, daß "Civilization" eher auf die militärische Seite fiel, also haben wir hier variiert.

Zusätzlich wollten wir noch den Geist der Unabhängigkeit, Individualität, Demokratie, also die guten Seiten des "American Way" in das Spiel einbringen. Wir haben dann jedem Siedler in der Kolonie eine eigene Persönlichkeit gegeben, eige-

I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert, als wir uns an jenem verregneten Montag auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern hatte sie Geburtstag, ich 'hab es nicht vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an diesem Wochenende in Paris. Sämtliche Zugverbindungen sind schon eingegeben. Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema: Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit.

Der ZQ-4450M Organizer mit unvergeßlichen 128 KB und PC-Link von Sharp. Gleich notieren!

SHARP ZQ-4450M 128KB

MON TUE WED THU FRI SAT SUN

PARIS-TRIP AM 20.1.95
ABF:22.42 HH-HBF
ANK:08.38 PARIS
HOTEL:ETOILE MONTMARTRE

GERMAN/FRENCH/ITALIAN Version
ELECTRONIC ORGANIZER

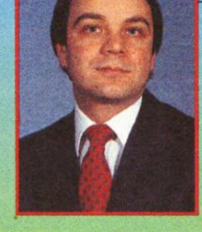
DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

SHARP

THE IDEAS COMPANY

Infoline: 040/2376-2188 · Infofax: 040/2376-2500

Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.



ne Identität, besondere Fähigkeiten, die Möglichkeit, eine Schule zu besuchen und sich ausbilden zu lassen – alles Dinge, die "Civilization" noch nicht hatte. Durch die Tatsache, daß wir uns auf einen kleineren Zeitraum konzentriert haben, konnten wir vieles detaillierter rüberbringen. "Civilization" hatte diesen breiten Ansatz, den "großen Überblick" – "Colonization" die interessanteren Subsysteme.

PP: Wie macht Ihr Recherchen zu einem Spiel?

SM: Wir haben da eine ganz eigene Philosophie: Die Recherchen kommen zum Schluß ...

PP: Das ist eine eher seltsame Methode ...

SM: Die Grundidee ist, daß jeder normale Mensch mit durchschnittlicher Bildung in der Lage sein sollte, "Civilization" oder "Colonization" zu spielen. Ich bin da irgendwie etwas leichtfertig.

Natürlich machen wir Recherchen, aber das sollte nicht Hauptbestandteil des Spiels werden und so enden, daß der Spieler die gleichen Bücher lesen muß wie wir, um mit dem Spiel beginnen zu können. Wir bauen die Spiele auf dem auf, was generell über ein bestimmtes Thema bekannt ist. Recherchen sind wichtig, um bestimmte Spielentscheidungen zu rechtfertigen und mehr Details bringen zu können. Aber im Grunde möchten wir nicht, daß jemand sagt: "Die haben sich aber einen Haufen Arbeit gemacht – ich mußte so viel lernen, bis ich endlich anfangen konnte zu spielen!" Im Gegenteil, unsere angepeilte Reaktion ist: "Wow, ich kenne die Sachen irgendwie – ich weiß, wer die Indianer waren, ich habe schon mal gehört, daß man etwas anbauen muß, um seine Leute zu versorgen." Etwas in der Art.

Wenn man eines unserer Spiele durchgespielt und gewonnen hat, war man erfolgreich, weil man seinen Grips bemüht hat – nicht, weil man im richtigen Moment die richtige Seite des Handbuchs aufgeschlagen hat.

PP: War Dir eigentlich von Anfang an klar, welchen "pädagogischen Effekt" Deine Spiele haben?

SM: Ich glaube, in allen guten Spielen geht es in gewisser Weise um das Lernen. Natürlich benutzen wir nicht das Wort "pädagogisch" oder "erzieherisch wertvoll" – das klingt immer so grauenhaft. "Civilization" und "Colonization" haben vielleicht noch mehr mit Lernen zu tun als andere Spiele, aber das passiert ganz natürlich im Laufe des Spiels. Wenn man sich hinterher gut fühlt, heißt das meistens, daß man etwas gelernt hat, mehr Wissen hat und bestimmte Fähigkeiten trainiert, die man vorher vielleicht nicht hatte. Das ist ein grundlegender Wesenszug eines jeden guten Spiels. Die Tatsache, daß es in diesen Spielen um tatsächliche historische Vorgänge geht und Personen vorkommen, die wirklich gelebt haben, ist natürlich noch "erzieherischer", weil es unsere Geschichte beeinflußt hat, nicht nur die künstlich geschaffene Spielewelt.

Unsere Spiele sind zwar nicht nach "Lernsoftware-Gesichtspunkten" gestaltet, aber da es um historische Entwicklungen geht, kann man sich gar nicht dagegen wehren, Wissen aufzunehmen.

Ich denke, daß es wichtig ist, die fundamentalen Regeln und Gesetzmäßigkeiten des Themas zu erkennen, das man simulieren will. Wir geben dem Spieler eine Art "Sandkasten", aus dem er alles bauen kann, was ihm einfällt. Aber zuerst müssen wir uns um den Sand kümmern. Der Sand kommt aus den "Gleichungen" oder den Interaktionen, die wir voraussehen und klar umreißen müssen. Wo man Nahrungsmittel anbauen kann, wieviel man für wieviele Leute braucht und so weiter. Das passiert nach dem guten alten "Trial and Error"-Verfahren.

Ich glaube nicht, daß ein Spieldesigner zu viel von seiner eigenen Weltanschauung in ein Program einbringen sollte

Aber wir haben natürlich schon eine grobe Vorstellung von dem, was in dem Spiel möglich sein soll und arbeiten dann an den "Feineinstellungen". Wenn man so will, arbeiten wir mit Variablen in unseren Gleichungen. Man kann sich einmal für den einen Weg entscheiden und das nächste Mal die Sache ganz anders angehen – und bekommt unterschiedliche Resultate. Die meisten Menschen merken nicht, daß diese "Gleichungen" hinter dem Spiel stehen – ein Anzeichen dafür, daß es gelungen ist. Viele sind sich nicht einmal darüber bewußt, daß sie eine gesteuerte Simulation vor sich haben. Sie projizieren ihre Vorstellung von der wirklichen Welt in das Spiel und es klappt und scheint nicht falsch zu sein. Sie spielen also in Wirklichkeit nicht "mein" Spiel und überlegen sich, "wofür Sid nun das oder das eingebaut hat", sondern sie spielen ihr eigenes. So funktioniert das.

PP: Sprechen wir mal über unsere "Zivilisation" und "Kolonisierung": Was ist Deiner Meinung nach der größte Fehler und der größte Erfolg der Menschheit?

SM: Unser größter Erfolg sind Computer und natürlich die Computerspiele ...

Ich weiß nicht – ich bin nicht gerade zum Philosophen geboren und ich glaube, das würde mich auch zu sehr von meinem eigentlichen Job ablenken. Aber wahrscheinlich sind Kriege unser größter Fehler...

Ich glaube nicht, daß ein Spieledesigner zu viel von seiner eigenen Weltanschauung in ein Spiel hineinbringen sollte – das kann leicht penetrant werden und auf die Dauer macht die ganze Sache dann keinen Spaß mehr. Mir ist es lieber, wenn der Spieler freie Hand hat und selbst entscheiden kann, was für ihn gut oder böse ist.

PP: Du hast Dich ja viel mit der Menschheitsentwicklung im großen Maßstab befaßt. Wo werden wir – was Computerspiele angeht – im Jahr 2050 sein?

SM: Ich glaube, Spiele werden weiterhin eine wichtige Rolle in der Freizeitgestaltung spielen. Die Menschen spielen schließlich schon seit Tausenden von Jahren. Die Entwicklung wird in Richtung Multiplayer-Systeme gehen. Das Spielen mit anderen ist ein Aspekt, den die Computertechnologie bisher vernachlässigt hat und der erst jetzt so langsam kommt, allerdings eher in fünf als in fünfzig Jahren. Es kommt darauf an, was die zukünftigen Designer mit ihrem technischen Potential anfangen. Ich weiß zwar nicht, was die Leute in 50 Jahren denken werden, aber ich nehme stark an, daß ihnen die gleichen Spielkonzepte Spaß machen werden wie uns heute. Wenn man sich die Geschichte der Spiele der letzten zwei Jahrzehnte ansieht, haben sich die Grundideen kaum geändert, nur das technische Drumherum ist anspruchsvoller geworden. In 50 Jahren tragen wir vielleicht 3D-Helme und können kaum noch zwischen Spiel und Realität unterscheiden, aber die Motivation zum Spielen bleibt die gleiche wie Heute: In ihnen kann man seine Phantasien ausleben, größer, heroischer, besser sein als in der Wirklichkeit.

Brenda Garno/John L. Williams/vw

Inserentenverzeichnis

Dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Pearl Agency, 79426 Buggingen bei. Der Schweiz-Auflage liegt ein Prospekt der Fa. World of Games, CH-4623 Neuendorf, bei.

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Brenda Garno, Henrik Fisch (hf), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Philipp Kügle, Sebastian Sippe

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer,
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Computergrafik: Alexander Gerhardt
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 14,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 160,80 Mark; Ausland: 184,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1,296.- ÖS; Schweiz: 160,80 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten

Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360) Fax (775)
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Objektleiter: Albert Absmeier
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
PZD Kennziffer B 10542E
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.





Wenn das kein Grund zum Feiern ist: Die *POWER PLAY* wird heuer fünf Jahre alt. Das bedeutet nicht nur 72 Ausgaben und über 7000 Seiten geballte Info, Spieltests, Tips und Hintergrundstorys, das sind auch fünf Jahre unseres Lebens. Was ist nicht alles passiert in diesem halben Jahrzehnt: Redakteure sind gekommen (und wieder gegangen), diverse Chefs haben wir verbraucht, neue Spielemaschinen erblickten das Licht der Welt, liebgewonnene Rechnersysteme sind über Nacht im Staub der Zeit versunken. Welche Software-Highlights haben wir und Ihr vor fünf Jahren doch gleich noch gespielt? Welche Computer, Programmierer oder Softwarehäuser waren anno 90 Hip, welche Out? Unser 5-Jahre-Spezial beantwortet nicht nur diese Fragen, sondern ist zugleich ein Abriß über fünf Jahre Spielegeschichte. Außerdem möchten wir Euch an dieser Stelle danken: Ohne Eure Anregungen, Fragen und Kritik wäre die *POWER PLAY* nicht das, was sie heute ist – das meistgelesene Spielemagazin Deutschlands! Wir freuen uns schon jetzt auf die nächsten fünf Jahre mit Euch. Euer

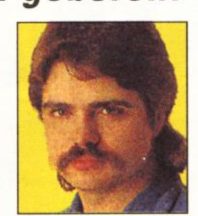
Power-Play-Team



Willkommen in den Neunzigern: Das wilde Techno-Jahrzehnt erlebt einen unglaublichen Spiele-Boom – auch wir starten mit einem Knalleffekt – die POWER PLAY wird als selbständiges Magazin geboren.

Vorher: Noch mit der Ausgabe 2/90 fristete die *POWER PLAY* ein Dasein als schnöde Beilage für die Happy Computer

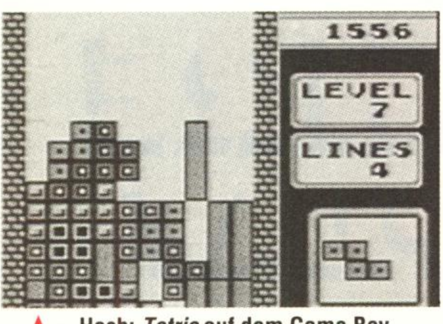


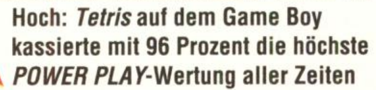


Michael 1990: Weniger Haare, weniger Bart und weniger Gewicht

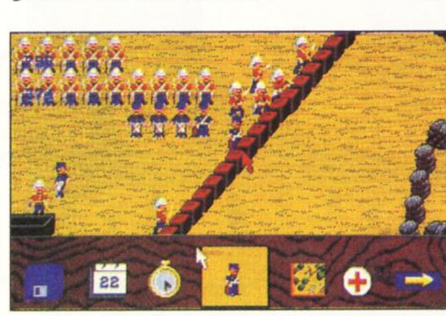
Volker 1990: Noch nicht mit Burgfräulein Martina verheiratet, aber schon damals den ritterlichen Minnespielen verfallen

Es war keine leichte Geburt: Aber im Februar 1990 war es dann endlich soweit – die *POWER PLAY* erschien das erste Mal monatlich als eigenständiges Spielemagazin. Endlich von den Sonderheft-Fesseln und dem Schattendasein als magersüchtige Beilage in der *Happy Computer* befreit, konnte sich die Redakteursschar richtig austoben. Bereits damals mit dabei – wenn auch 15 Kilo leichter – Michael, der schon vor fünf Jahren seine Vorliebe für Rollenspiele und Simulationen pflegte und in der Startausgabe unter anderem das Actionadventure *Y`s* sowie die Rennsimulation *Indianapolis 500* testete. Ein weiterer Kollege der ersten Stunde — Volker "Tips & Tricks"-Weitz stieß nur wenig später zur Ausgabe Sieben hinzu und gab mit dem Test des Reline-Rollenspiels *Legend of Faerghail* seinen Einstand. Die *POWER PLAY*-Debütausgabe – heute von Sammlern hochgehandelt – kostete damals schlappe 3 Mark, das Titelbild zeigte das Covermotiv vom Klassiker *Starflight*. 1990 war auch das Jahr, in dem die höchste Wertung in der gesamten *POWER PLAY*-Historie vergeben wurde: Satte **96 Prozent** kassierte seinerzeit die Game Boy-Variante des Tüftelklassikers *Tetris*. Bis heute ist diese Wertung unerreicht — und *Tetris* so zeitlos und unterhaltsam wie eh und je. 1990 gab's nicht nur die höchste Wertung, sondern auch die niedrigste, die die *POWER PLAY* jemals vergeben hatte: Die Impressions-Strategieschmonzette *Rorke's Drift* sicherte sich mit der Minimalwertung von vier (4!) Prozentpunkten bei der Spielspaßwertung für immer einen Platz in der Spielegeschichte. Michael damals: "Himmel hilf!...spielerisch, taktisch und technisch ist Rorke's Drift ein Programm übelster Sorte...". *mh*





Hoch: *Tetris* auf dem Game Boy kassierte mit 96 Prozent die höchste *POWER PLAY*-Wertung aller Zeiten



Niedrig: Der *Rorke's Drift*-Test bildet seit 5 Jahren mit 4 Prozent das Wertungsschlußlicht

Teure Spielerei

Ex-Microprose-Chef Bill Stealy wollte es wahrlich wissen: Ungehemmt von Hardwarebeschränkungen herkömmlicher Heimcomputer sollte ein Entwicklungsteam die technisch eindrucksvollste Simulation aller Zeiten entwerfen – und zwar als Spielautomaten. Geld spielte keine Rolle, die Entwickler schöpften aus dem Vollen. Das Ergebnis war die Coin-Up-Version der Microproschen Referenzsimulation *F-15 Strike Eagle*. Ultrafixe und herrlich detaillierte 3D-Grafik retteten den ambitionierten Versuch allerdings nicht vor der Pleite: Die Spielhallenmaschine floppte ganz fürchterlich, und die verbratenen Millionen brachten Microprose in arge Schwierigkeiten.

Selbst der Nachzüglerautomat *B.O.T.S.*, der auf der gleichen Technik basierte, spielte die ungeheuren Entwicklungskosten nicht wieder ein.



Toll, aber ein Flop: Der Microprose-Automat *F-15 Strike Eagle*

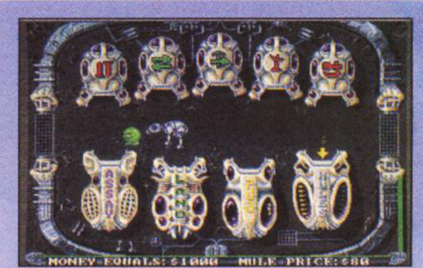




15 Spiele und 500 Mark: Das Mega Drive war 1990 gerade mal ein halbes Jahr alt

Der Maschinenpark

1990 kungelte – im Gegensatz zu heute – noch eine ganze Reihe feiner Spielecomputer um die Gunst der Hardwarefreaks. Anno 1990 gab's sogar noch Spiele und Berichte über Commodores Uralt-Oldie, den C64. Der Amiga stürmte den Gipfel des Spieleolymps, der Stern des Atari STUs war bereits dabei, zu verblassen. Kultstatus genossen einige Konsolen, die zu diesem Zeitpunkt nur über Importkanäle zu bekommen waren: So z.B. Nintendos Innovationshammer, der **Game Boy**. Unser privater Konsolenrenner und die begehrteste Traummaschine für jeden Spieler war damals der Nipponimport **Turbografx** und das frisch erschienene **Mega Drive**.



Eine echte Rarität: Hier ein Foto von *Deluxe M.U.L.E.*

Warten auf M.U.L.E.

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Der Kultklassiker *M.U.L.E.* sollte 1990 für 16-Bit-Computer wieder neu aufgelegt werden. Julian Eggebrecht – heute bei Factor 5 – wollte und sollte mit dem Programmierteam "Infernal Byte System" unter Programmierer Stefan Schulze den Dan(i) Bunten-Oldie zum neuen Leben erwecken. Ein fetter Zwei-Seiten-Artikel in der *POWER PLAY 8/90* verschlug der Spielewelt den Atem. Unsere Redaktion und die Programmierer konnten sich vor Anfragen kaum retten. "Wo bleibt *Deluxe M.U.L.E.?*", schepperte es aus Telefonhörern oder stand es hastig hingescribbelt auf ein paar tausend Postkarten. Die große Nachfrage und der Kultstatus halfen jedoch nicht: *Deluxe M.U.L.E.*wurde noch im gleichen Jahr auf Eis gelegt, erst 1994 konnten begeisterte Fans mit einem ähnlichen Spiel (*Subtrade*) ihren kaufmännischen Gelüsten nachkommen.

Die Besten 1990

Wer kennt sie noch? Die schönsten, besten, tollsten und unterhaltsamsten Spiele aus dem Jahre 1990. In unserem Rückblick dürfen die Schmankerl, die uns vor fünf Jahren das Spielerdasein so versüßt haben, natürlich nicht fehlen. Also Vorhang auf und Ring frei für die Gewinner des Jahres 1990!



Das waren noch Zeiten: Spiel des Jahres war der Dauerbrenner Railroad Tycoon

Die meisten Preise heimste damals der Sid Meier-Knaller *Railroad Tycoon* ab – die *POWER PLAY* kürte das Programm nicht nur zum **Besten Computerspiel**, sondern vergab für die Perle der Strategie/Wirtschaftsimulationen auch die Auszeichnungen **Beste Spielidee** und **Bestes Strategiespiel**. Als **Bestes Denkspiel** ging die Umsetzung des Atari-Automaten *Klax* über die Ziellinie. Richard Garriot schuf anno '90 mit *Ultima 6* noch ein "echtes" Rollenspiel, das sich prompt und verdient mit dem Titel **Bestes Rollenspiel** schmücken durfte. Schon vor fünf Jahren zeigte LucasArts (damals Lucasfilm Games) Weltklasse: Unser **Bestes Adventure** hieß damals *The Secret of Monkey Island*. Der Schöpfer der damaligen Vorzeigesimulation *LHX Attack-Chopper* Brend Iverson meldete sich nach einigen Jahren Pause 1994 mit dem Edelflieger *U.S. Navy Fighter* wieder zurück. Nicht wiederholen konnte Origin – trotz der sagenhaften Präsentation bei *Wing Commander 3* – den durchschlagenden 1990-Erfolg. Hier hieß es noch: Der Gewinner für den Titel **Bestes Actionspiel** geht an *Wing Commander* (den Erstling wohlgemerkt). Das **Beste Geschicklichkeitsspiel** entsprang übrigens der Feder von Andrew Braybrook – unserem letztjährigen Preisträger der Ehrenauszeichnung für besondere Leistungen. Der Beweis: *Rainbow Island*.



Origin schrieb die Spielegeschichte um: 1990 erschien *Wing Commander*



Ungewöhnlich und interessant: Die Ariolaanzeige für *Dragonflight*

Die interessanteste Anzeige 1990

Äh? "Um was geht's hier eigentlich?", fragten sich Leser und Redakteure beim Anblick dieser – auf den ersten Blick recht verwirrenden – Computerspielanzeige in der POWER PLAY 4/90. Um was es ging – nämlich das deutsche Rollenspiel Dragonflight – erfuhr man erst nach ausgiebigem Studium der – mit Insiderwitzchen – gespickten Werbeseite. Alleine der Schmierzettel mit den Veröffentlichungsdaten sorgte für herzhafte Lacher: Vom Programmierteam (Thalion) wurde an die Softwarefirma (Ariolasoft) gemeldet, daß das Spiel im April 1990 fertig werden würde. Nach zwei Jahren Verspätung und fünfmaligem Verschieben des Erstverkaufstages! Aber selbst der Apriltermin konnte letztendlich nicht gehalten werden: Erst runde drei Monate später gingen die ersten Muster an die Presse. Der Test erschien in der POWER PLAY 7/1990.



1991

Hinein ins prallvolle Computerleben: 1991 konnten wir eine der ergiebigsten Spieleernten der bisherigen Softwaregeschichte einfahren.

Urig : Ein Monkey Island Pirat

SOFT WARE Sturm

Das junge Jahr startete mit einem Doppelböller: Guybrush Threpwood enterte unsere Festplatten auf der Suche nach Geisterpirat Le Chuck, während aus Liverpool eine Invasion der ganz anderen Art einsetzte.

Von LucasArts war man schon vorher einiges gewöhnt. Schließlich verdanken wir den kreativen Kaliforniern solche Perlen wie "Maniac Mansion", "Zak McKracken" oder "Indiana Jones". Was aber Anfang '91 aus der Softwarekaribik auf uns zudümpelte, klopfte garantiert jeden Seebären aus den Pantinen. Ron Gilberts aberwitziges Piratenabenteuer "The Secret of Monkey Island" schrieb Softwaregeschichte und Kenner liegen noch heute am Boden, wenn sie an die Piranha-Pudel denken. Das Spiel war der Konkurrenz technisch und inhaltlich weit voraus und sorgte für einen kleineren Quantensprung im Adventure-Genre.

Der zweite Innovativbolzen des Jahres wurde von Psygnosis abgeschossen. Die Liverpooler veröffentlichten im Januar 1991 ein Tüftelspiel der Programmiertruppe DMA-Design. Dave Jones und seine Mannen zeigten Sympathie für eine der vielen Randgruppen im Tierreich: Das erfolgreiche "Lemmings"-Spielkonzept war geboren und wird bis heute von Psygnosis ausgebeutet. Inzwischen hat man uns schon ein 3D-Lemmings angedroht, und es ist nicht abzusehen, ob die lieben Tierchen jemals wieder zur Ruhe kommen werden.

Noch ein weiterer Siegeszug startete zum Jahreswechsel: In Japan veröffentliche Nintendo das Super Famicom. – Unser allseits geliebtes Super NES. Zum Start mit dabei: Der italienische Hausklempner Mario mit seiner "Super Mario World" und das fetzige Rennspiel "F-Zero". Beide Programme können unsere Redaktions-Videospieler völlig überzeugen und wir geben geschlossen eine Großbestellung in Japan auf. Zwei Wochen später hat jeder von uns sein privates Super NES vorm Fernseher stehen und ist um unverschämte 750 Mark ärmer. Hardwaretechnisch ist immer noch die große Vielfalt angesagt. Die großen Heimcomputersysteme werden gleichmäßig gut beliefert, erste Einbrüche gibt's bereits beim Atari ST (siehe Kasten). Trotzdem wird eine Programmvielfalt geboten, von der wir heute nur träumen dürfen. So titelten wir unseren regelmäßigen Besuch der Londoner Frühjahrsmesse gleich mit "Software-Sturm", gab es doch sage und schreibe über hundertfünfzig neue Programme zu bestaunen. Paradiesische Zustände, von denen wir heute, drei Jahre später, nur träumen dürfen. *vw*

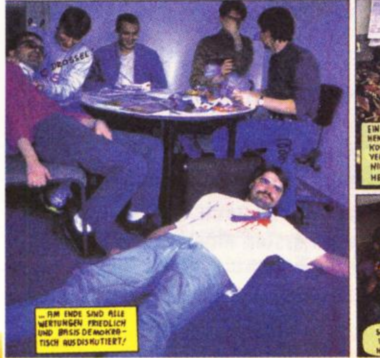




Japan-Import 91: Endlich ist es da, das erste Super NES für die Redaktions-Marios











Bitte recht freundlich

Oft kopiert, nie erreicht: Der POWER PLAY-Fotoroman. Hier noch einmal die schönste Seite, inklusive handfester Wertungskonferenz und brennender Hose des Turbo-Redakteurs.



Ist das aber aufregend: So stellen wir uns Erotik nicht gerade vor

Heiß

Schon immer fühlte sich die *POWER PLAY*-Crew einem Thema besonders verbunden: Der Erotik, oder was sich alles so mit diesem Etikett schmückt. Dabei ging's in unserem anno 91 Schweinekram-Artikel noch so züchtig zu, wie es sich für unschuldige Computerspieler gehört (Kein Wunder, Knut "Hormon" Gollert träumte noch im wilden Osten von einer Karriere als *POWER PLAY*-Redakteur.) Die nackten Tatsachen der reifen Dame verschwanden also hinter einem breiten Balken und ließen genug Platz für Phantasie. Auch sonst glich die Software eher den verklemmten Träumen eines Priesterseminars. Was uns da alles als Erotikprogramm untergeschoben werden sollte, war zum Heulen. Inzwischen gibts auf CD-ROM jede Menge nackter Tatsachen, aber im Prinzip gehts immer noch so spießig verklemmt zu, wie damals. Tote Hose im Diskettenschacht.



Giftgrün: Der PC spielt die Konkurrenz an die Wand

Nachtigall, ick hör ...

Obwohl sich 1991 noch reichlich Systeme den immer fetter werdenden Spielekuchen teilen, zeichnet sich bereits zart am Horizont der Sieger im Rennen ab. Besonders während unserer regelmäßigen Firmen- und Messebesuche in Amerika gibt's nur noch ein Thema: Der PC macht das Rennen. Während in Europa der Amiga seinen Siegeszug fast ungebremst fortsetzt, werden in den Staaten nur noch unwillig Umsetzungen für Commodores Dauerbrenner gefertigt. Die immer schneller steigenden Hardwareanforderungen werden der "Freundin", trotz Turbokarten und Festplatten, über kurz oder lang den Garaus machen. Wir reagieren mit einem schüchternen Testballon und veröffentlichen ein Sonderheft zum Thema PC.

Hol's der Drache



Wo ist der Massaker-Spruch? Der Cadaver-Drache stellt sich quer

Der kleine geschuppte Kerl gehört ohne Zweifel zu den am meisten gehaßten Drachen der Softwaregeschichte. Ausgebrütet haben den Feuerspeier keine geringeren als die Bitmap-Brothers. Er bewacht in dem isometrischen Action-Adventure "Cadaver" den Eingang zum zweiten Level und will partout keinen Spielerzwerg vorbeilassen. Erst in Ausgabe 1/91 verrät Gregor Schmid aus Berlin in seiner Komplettlösung wie es geht und verdient sich damit eine *POWER PRÄMIE*. Wir brauchen natürlich einen Massaker-Zauberspruch, um den Drachen in Raum 67 zu erledigen. Den gibt's angeblich in Verlies Nummer 46 oder vielleicht doch nicht? Oder fehlt etwa noch die wichtige Urne mit den sterblichen Überresten von Carolus. Die Verwirrung ist vollkommen, und Ihr macht uns die Hölle heiß. Wir erklären das legendäre Urviech hiermit posthum zum Redaktionsmaskottchen 1991.

Die Besten 1991

Da fiel uns die Wahl nicht schwer: Das **beste Spiel** in diesem Jahr war das tolle "Lemmings" von DMA-Design/ Pygnosis. Wir haben uns auf Anhieb in die kleinen unermüdlichen Racker verliebt, und Euch ging es ebenso. Besonders erfreulich: Die grün behaarte Brut machte sich basisdemokratisch auf allen bekannten Spielsystemen breit und ließ keinen im Regen stehen. Ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen mit dem **schlechtesten Spiel** aller Zeiten lieferte sich dagegen *"Operation Combat"* von Electronic Zoo. Wir ließen aber noch einmal Gnade vor Recht ergehen und vergaben zwei Prozentpunkte mehr als für den vierprozentigen Gurkenkönig des Vorjahres *"Rorke's Drift"*.



Fliegendes Suizidkommando: Ein Lemming kommt selten allein

Der ganz klare Favorit in Sachen **Rollenspiel** ist das immer noch geniale *"Bane of the Cosmic Forge"* von David Bradley. Die Ritter der Redaktion schwärmen noch heute von durchwachten Nächten ("Auf dem Amiga ohne Zusatzlaufwerk!") und können immer noch alle Zaubersprüche auswendig.



Klabautermann, laß Guybrush ran: Monkey Island räumt ab

Als **bestes Adventure** durften wir, weil's so schön war, gleich den zweiten Teil von Ron Gilberts Piratenschmonzette auszeichnen. **"Monkey Island 2 - Le Chucks Revenge"** knüpfte in Deutschland locker an den Erfolg des ersten Teils an und war mindestens genauso witzig. Auch den Titel für das **beste Strategiespiel** konnten wir an einen alten Bekannten vergeben: Dauergast Peter Molyneux sahnte hier mit *"Populous 2"* ab.



1992

Ja, das war ein Jahr: 1992 gab's die ersten CD-ROMs für PCs, der Amiga war noch gut dabei, Spiele gab es in rauhen Mengen und die *POWER PLAY* bekam doppelte Verstärkung aus dem Osten ...

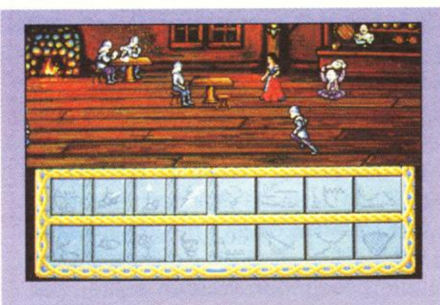
Es ging schon mal gut los: Ab *POWER PLAY* 1/92 gab's Verstärkung aus dem Osten. Knut Gollert, ein frischer Abiturient aus Mecklenburg/Vorpommern ("Wieso? Du sächselst ja gar nicht?") stieß zur Truppe und raffte sich auf, Spiele zu testen. Sein erstes war bezeichnendermaßen Domarks leicht mißglückte *Pit Fighter*-Umsetzung. Auf einem flotten XT (aber schon mit VGA!) schrieb es sich unbeschwert. Fast 10 Monate später verschlug es den nächsten Import aus den neuen Bundesländern ins bayrische Haar. Christian von Duisburg, auch bekannt als Duisentrieb, Doc Düse oder schlicht als Bonk, zog mit Sack und Pack in unsere Redaktion ein. Kaum zwei Tage gearbeitet, zerfetzte Christian die ersten Rechner, bastelte das erste Netzwerk ("So was kannst du?") und lieferte sich tagelange *Robosports*-Duelle mit den Kollegen. Dann kam auch in der *POWER PLAY*-Redaktion das Hardwarekarussell ins Trudeln. CD-ROMs trafen ein und begeisterten die Redakteure ("Jetzt kann ich CDs hören, ohne meinen Discman anzuwerfen. Toll!") und man träumte vom 486er. Doch viel wichtiger waren die zahlreichen zu testenden Spiele, denn 1992 gab's davon noch genügend. Den Spitzenplatz sicherte sich Sir Techs Rollenspiel *Wizardry 7: Crusaders of the dark Savant*, das von uns, dank bester Kontakte, als (fast) fertige Version schon gut ein Jahr vor Veröffentlichung getestet wurde. Dank einiger Unstimmigkeiten und einer (zu) langen Testphase kam das Megarollenspiel erst Ende 1992 und wurde damit sogar in *POWER PLAY* 12/92 noch einmal getestet, als Auffrischung eventueller Erinnerungen sozusagen. Doch auch schlechte Spiele gab es 1992, wobei es in diesem Jahr scheinbar nur gute schlechte Spiele gab, denn *Winter Supersports '92* von Flair sahnte immerhin noch satte 7% ab. Gegen die 4% von *Rorke's Drift* von 1990 kommt es längst nicht an. Des weiteren versuchte *POWER PLAY* und besonders unser Amiga-Freak Richie Commodores 16-Bitter aufzubauen, und wir spendierten dem Amiga zwei Schwerpunkte, um noch einmal eingehend auf die Vorzüge hinzuweisen. Doch wie wir alle wissen, war es vergebene Mühe... *kn*


Das doppelt getestete *Crusaders of the Dark Savant* erhielt satte 94%



Zum Schreien übel: Mit 7% war *Winter Supersports* der schlechteste Vertreter ´92

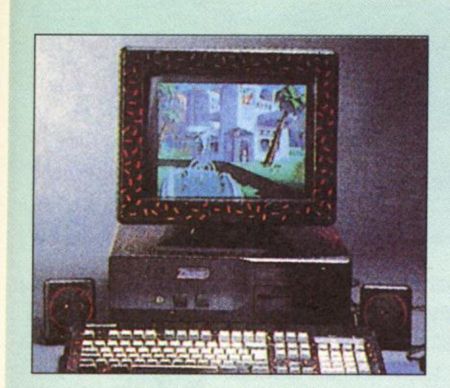
Neu und unverbraucht: Knut und Christian verstärkten die Redaktion 1992


Fallengelassen: *The Bard´s Tale 4*

Immer noch nicht fertig?

Gleich drei Spiele wurden für 1992 angekündigt, die bis heute keinen Weg in die Softwareregale fanden. Als erste ward Virgins *Rookies* durch den Wolf gedreht und seither nimmer mehr gesehen. *Rookies* folgte Mike Singletons *Galacticon* auf dem Fuße, ein Space-Exploration-Spielchen mit *Wing-Commander*-Zügen: Es fiel unter den Tisch, und keiner hob es je wieder auf. Als dritter Rohrkrepierer und wohl größte Pleite des Jahres entpuppte sich Electronic Arts Klassiker-Remake *The Bard's Tale 4: Tales of the Unknown.* Damals werkelten 80 Prozent der verfügbaren Kapazitäten bei EA am Rollenspielhammer, und sie haben umsonst gearbeitet, denn *The Bard's Tale Nummero 4* wurde wegen stetig steigender Kosten aus dem Fenster geworfen, und wiederum hob es niemand je wieder auf.





Multimaschinell

Zwar standen die Zeichen der Zeit schon auf MS-DOS, doch in der *POWER PLAY*-Redaktion und im Heft stritten immer noch sage und schreibe 11 Systeme um den Sieg: Ob Alt-Hippie C 64, Atari ST, Amiga, PC, Archimedes, Mega Drive, Super NES, NEO GEO, Game Boy, Lynx oder Game Gear – unser Heft wurde mit jedem System fertig. Ende des Jahres mußten dann allerdings einige von ihnen dran glauben: Der C 64 sah dem Tod ins Auge, und auch Ataris ST wollte nicht mehr so, wie er sollte. 16-Bit-Videospiele wurden dank toller Module trotz fantastischer Preise zum Sammlerobjekt (Ein *Streetfighter 2* aus Japan für 298 Mark) und Handhelds wurden wegen einer Modulschwemme in die Handheldcorner verbannt. Gigantisch neu war Anfang des Jahres jedoch das CD-ROM für PCs. Schon damals, von Michael als "Speichermedium der Zukunft" angeprangert, freuten wir uns auf satte zwei (2!) CD-ROM-Spiele: Das Kinderspiel *Mixed up Mother Goose* und das Gesellschaftsspiel *Jones in the Fast Lane* waren die ersten beiden. Doch schon wenig später ging die Post ab: So kam LucasArts mit dem herzzerreißend schönen *Loom* auf CD und fesselte uns endgültig an die Schillerscheibe. Damals war das von Matsushita CD-ROM mit 150 KByte/s auch noch eines der schnellsten ("... Zugriffszeiten hielten sich in Grenzen ... Flott wurden die Daten in den Speicher geschaufellt ...").

Der wohl genialste Hardwarehype des Jahres kam aus dem Hause ASI und hieß *T-Bird*. Hier gab's in einem recht klapprigen Gehäuse einen 386SX-Prozi, der laut Aufkleber von Intel war, aber in Wirklichkeit von AMD hergestellt wurde, eine 50 MB Festplatte und ein Soundblaster-Emulations-Board für satte 3000 Mark. Für Spieler, die damals selten den ultimativen Spiele-PC im Laden kaufen konnten, eine lohnende Anschaffung, die sich dank der teils üblen T-Bird-Qualität (schon beim Ein/Aus-Schalter ging's los) jedoch als Schuß in den Ofen bewahrheitete.

News, auf die wir gewartet haben

Hier nun die ultimative "Das-sind-Newsmeldungen-die-wir-alle-ganz-toll-finden-die-aber-keiner-braucht"-Liste.

Platz 1: Private Eye
Die superunsinnige Cyberspace-Brille für 2200 Mark aus *POWER PLAY 12/92*

Platz 2:
Atari STE/TT-Betriebssystem TOS
Das viel zu späte Atari-Multitasking-System für STEs und TTs aus *POWER PLAY 7/92*

Platz 3: Mind Machine
Die Intelligenz-New-Age-Maschine, die nie funktionierte, aus *POWER PLAY 12/92*

Platz 4: Hudson C.D. School
Die unerreichbare japanische Spieldesignerschule aus *POWER PLAY 5/92*

Platz 5: Teresa O
Eine sexy Newsmeldung ohne Sinn, aber mit viel Hormon aus *POWER PLAY 10/92*

3sat meets *POWER PLAY*



Klaus Möller und seine ZDF Kolumne

Wie jetzt? Eine Frage erschütterte die *POWER PLAY*-Fangemeinde. Klaus Möller, seines Zeichens ZDF-Compi-Redakteur, hielt quartalsmäßig eine Leserrunde in der *POWER PLAY* ab, die wohl nie jemanden so recht interessierte, geschweige denn verstand. Hier wurden alte Spiele angepriesen, Actionspiele verboten und Leser entmündigt. Mußte das sein? Nun, das fragten wir uns eben auch und **PLUPP** die "ZDF Kolumne" war genauso schnell weg, wie sie da war ...

Die Besten 1992

Das Jahr 1992 war sicherlich das Jahr, in dem das Rollenspielgenre in eine neue Dimension rückte. Ob Garriots geniales *Ultima 7*, Westwoods Sequel *Exe of the Beholder 2* oder Thalions *Amberstar* – 1992 investierten wohl Rollenspieler die meiste Kohle in neue und gute Spiele. Zwei Produkte waren dabei jedoch die absoluten Überrenner und sind noch heute ungeschlagen in Sachen Innovation. Das **beste Spiel des Jahres** war die gigantische Rollenspiel-Actiona-Adventure-Mischung *Ultima Underworld* aus dem Hause Looking Glass. Erstmals gab's hier die mittlerweile standardisierten 3D-Gänge, was unsere Redakteure besonders begeisterte. Als zweiter Überknaller erwies sich Sir Techs *Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant*. David Bradleys Abschiedsgeschenk erwies sich als dermaßen genial, daß wir es zum **besten Rollenspiel des Jahres** kürten. Selbst heute noch gilt *Wizardry 7* in Fachkreisen als Vorzeigeprodukt der Rollenspiele im klassischen Stil. Ansonsten war das Jahr 1992 von unzähligen mehr oder weniger offiziellen Nach- und Thronfolgern gekennzeichnet: Das **beste Sportspiel** war zum Beispiel der *Links*-Nachfolger *Links 386 Pro*, **bestes Adventure** LucasArts' *Indiana Jones 4* und die **beste Simulation 1992** kam aus dem Hause Dynamix und hieß *Aces of the Pacific*. Ansonsten erfreuten wir uns am **besten Stratgiespiel** namens *History Line* und an *Fire & Ice*, Andrew Braybrooks Hundehüpfer als **bestes Action- und Geschicklichkeitsspiel**.



Ultima Underworld war der innovativste Neuling 1992 und setzte mt der neuen 3D-Technik genreübergreifend Maßstäbe

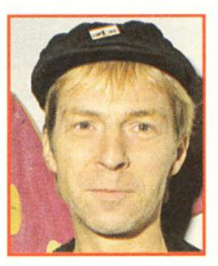


***Aces of the Pacific*: Die beste Simulation 1992**

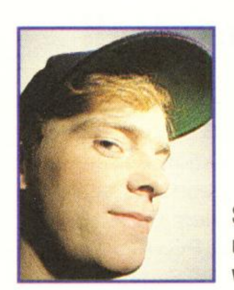


1993

Die bemerkenswerteste Entwicklung auf dem Spielemarkt war 1993 der damals beginnende Siegeszug der CD-ROM. Obendrein wurde ein schneller 486er zum Muß für den ernsthaften Spieler.



Manni noch im kurzhaarigen Sponti-Outfit



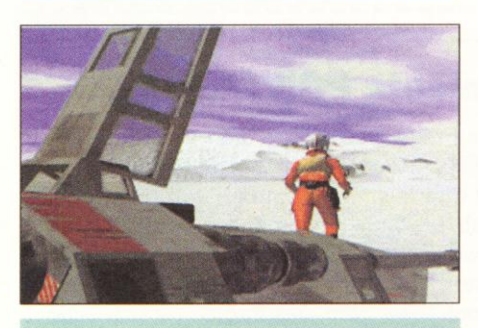
Sönke noch unversaut und ein wenig unerfahrener

Das Jahr nahm einen guten Anfang: Das streßgeplagte POWER PLAY-Team konnte seine Reihen durch zwei Neuzugänge verstärken: Der Hamburger Eierbaron und Modefachmann Sönke Steffen schmiß sein Studium, um zum Münchner Kindl zu werden und konnte fortan in unseren heiligen Hallen schon bald den Ruf als einer der spritzigsten und reimgewandtesten Schreiberlinge genießen. Allroundtalent Manfred Neumayer vergnügte sich schon etliche Jahre als Fachzeitschriftenredakteur, bevor er unser Mac-Spezialist wurde. Seitdem wir sein heißgeliebtes Apfel-Maschinchen schmählich vernachlässigen, hat er sich nun ganz der Produktion unseres Blattes verschrieben und werkelt nebenher noch bei unserer Schwesterzeitschrift VIDEO GAMES als Spieletester mit. – 1993 war auch das Jahr, in dem Infogrames mit *Alone In The Dark* Aufsehen erregte: Vektor- und gezeichnete Grafik in Verbindung mit einer ungewöhnlichen Kameraführung, die unsere Helden aus den verschiedensten Perspektiven flüssig drehen und zoomen ließ, sorgte für bis dato ungekannte Effekte. – Mit dem opulenten Intro der CD-ROM-Version von *King's Quest 6* nahm der Render-Wahn seinen Lauf. Fortan gehörten mit Autodesks 3D-Studio kreierte Sequenzen zum Imponiergehabe der Programmierer. – Im großen Erotikreport ergötzte sich Knut seinerzeit an den heute eher harmlos wirkenden Ferkeleien aus der Heimcomputer- und PC-Spieleszene. Ernteten wir damals noch entgeisterte Zuschriften, so jucken unsere jetzigen knallharten "Lust oder Frust"-Artikel keine Sau mehr. – Die damals aktuellen Spiele, allen voran der nach langer Wartezeit gelandete *Strike Commander*, verlangten nach immer mehr Rechen-Power. Konnte Michael im Februar noch guten Gewissens den 486SX-25 T-Bird empfehlen, so prahlte er schon wenige Seiten später mit den Leistungen des neuen DX2-66-Prozessors. Spätestens im August jammerte Doc Düse: "Wann kommt endlich der Pentium?" – Leserbriefe verlangten nach einer *POWER-PLAY*-TV-Sendung. Was damals nicht realisierbar war, läuft heute sogar täglich im konservativen ZDF. "Interaktive Gameshows" aller Orten, doch wen interessiert's heute noch? – Informationsaustausch und Spiel via Telefonnetz kam groß in Mode, wir trugen dem Trend mit der neuen Rubrik *Power Line* Rechnung. – Mitte des Jahres nahmen Atari ST und C64 sang- und klanglos ihren Hut. Mit dem "Brotkasten" starb einer der treuesten Weggefährten des Computerspielers. – Im Spätsommer kam Spielbergs *Jurassic Park* in die Kinos und richtete die Aufmerksamkeit der Branche auf die Saurierkreationen von ILM. Ein Name fiel immer häufiger im Zusammenhang: SGI. Die "kleine" Indy und ihre größeren Brüder und Schwestern wurden zu den Traummaschinen der Freaks gekürt. – Das auf einem Amiga 1200 basierende CD32 konnte das angekratzte Image von Commodore auch nicht mehr retten und wird wohl in absehbarer Zeit den Weg des Vorgängers CDTV nehmen. *fh*



Top oder Flop? Das Schicksal von Trip Hawkins' 3DO ist bis heute ungeklärt.

Chris Roberts kommt endlich in die Strümpfe: Origins Strike Commander war das am längsten erwartete Spiel

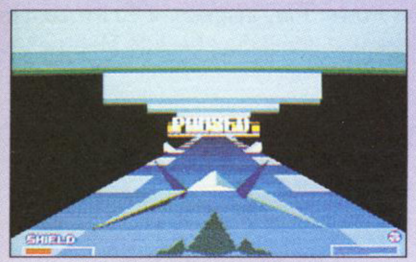


Rebel Assault (Bild) und The 7th Guest waren die ersten CD-Only-Spiele



Voxel-Wars

Novalogics Comanche machte durch ein neuartiges Grafik-Berechnungs-system von sich reden: Das zuvor in der Medizin eingesetzte Voxel-Space-System ist in der Lage, bis zu eine Million 3D-Berechnungen in einer Sekunde darzustellen. Das ist rund 500mal schneller als mit traditionellen Methoden, die sich der geometrischen Polygon-Technik bedienen. Vor allem hügelige Landschaften können damit hervorragend konstruiert werden, da Voxel Space (wie die Zusammensetzung seines Namens aus "Volumen" und "Pixel" schon verheißt) jedem Pixel eine bestimmte Höhe zuweist. Diese Eigenschaft erlaubt es den Programmierern von geologischen Satelliten eingelesene Landschaftsdaten direkt umzusetzen und so ein extrem realistisches Landschaftsbild für Simulationen zu schaffen. Aufgrund der enormen Rendergeschwindigkeit muß sich der Spieler nicht auf vorberechneten Bahnen bewegen, sondern kann das Spielareal in jeder beliebigen Richtung erkunden.



Argonautisch

Argonaut-Software auf den Schwingen des Sieges: Die *Starglider*-Schöpfer (jüngst *Creature Shock*) um Jez San verhalfen dem Super Nintendo zum Punktesieg über das Mega Drive: Mit eingebautem Super-FX-Chip schwirrte *Star Wing* an allen übrigen Konsolenluftikussen vorbei. Der Kunstgriff machte es möglich, Objekte und Hintergründe nach allen Seiten zu scalen und zu rotieren. Superschnelle 3D-Action in Echtzeit mit Lichtquellen-Schattierung und 3D-Polygon-Animation war nun auch auf dem Super Nintendo kein Fremdwort mehr. Glücklicherweise vergaßen die Designer in dem ganzen Technotaumel das eigentliche Spiel nicht. *Starwing* machte auch einen Heidenspaß und heimste sich dafür jede Menge Auszeichnungen ein.

Multimedia 1993

Wooas?! Konsole und PC in einem Gehäuse friedlich miteinander vereint? Kein Schildbürger-Streich, sondern im Jahre 1993 gesehene Realität. Die ansonsten seriöse Firma Amstrad versuchte sich mit einem netten Experiment, das jedoch schon im Ansatz zum



Scheitern verurteilt war: Ein selbst für damalige Verhältnisse schlapper 386SX-25 mit nur 1 MByte Speicher und einer 40 MByte großen Festplatte ging mit einem Mega Drive, das gar nicht so recht wußte, wie ihm geschieht, eine unglückliche Symbiose ein. Die ausschließlich AdLib-kompatible Soundkarte plärrte mit dem ältesten aller Musikstandards vor sich hin und vergraulte die Gehörgänge der Musikliebhaber.

Baustopp



Revell, der weltgrößte Hersteller von Modellbausätzen, stieg großformatig ins Computergeschäft ein. Mit digitalen Bauanleitungen auf CD-ROM wollte der Bausatzgigant die Stubenhocker der Spezies Modellbauer und Computerfreak zusammenführen. Der Coup mißlang: Für die zoomenden Konstruktionspläne und das schwachbrüstige, mitgelieferte Autorennen konnten sich beide Lager noch nicht einmal halbwegs erwärmen, und so mußte Revell seine aus dem Boden gestampfte Computerabteilung gegen Ende des Jahres schließlich wieder auflösen.

Die Besten 1993

Blue Bytes *Die Siedler* konnten nicht nur den damals noch zu vergebenden "Amiga-Award" einsacken, sondern waren auch Klassensieger der Sparte **bestes Strategiespiel**. Im MS-DOS-Bereich erlebten wir ein knallhartes Kopf-an-Kopf-Rennen: Bullfrogs *Syndicate* erklomm noch vor Origins *Strike Commander* und LucasArts *Sam & Max*, die sich dafür den Titel **bestes Adventure** sichern konnten, das oberste Siegertreppchen. Dem unaufhaltsamen Siegeszug der CD-ROM wurde Rechnung getragen: *Rebel Assault* entriß den POWER PLAY-Redakteuren Verzückungsschreie und heimste sich neben einer spektakulären Wertung den Titel **CD-Spiel des Jahres** ein. Als **bestes Action-/Geschicklichkeitsspiel** ging Factor 5s *Turrican 3*(Amiga) ins Ziel. *Incredible Toons* verdampfte so manches Tüftlerhirn und wurde von den glücklich Lobotomierten daraufhin zum **besten Denkspiel** erhoben. Mit dem Titel **bestes Sportspiel** beanspruchte Electronic Arts *NHL-Hockey* (PC) den goldenen Puck. In der Abteilung **bestes Rennspiel** ging für Microproses *Formula 1 Grand Prix* das karierte Fähnchen runter. Nicht zu fassen: Der Amiga konnte 1993 von sich behaupten das **beste Rollenspiel** hervorgebracht zu haben: Thalions *Ambermoon* schaffte es, sich noch vor Richard Garriots *Underworld 2* und *Ultima 7 Part II* zu behaupten! Der teils langersehnte, teils mit ungeduldigen Verwünschungen beschimpfte *Strike Commander* von Origin düste sich immerhin zur **besten Simulation** des Jahres empor. Schlußlicht des Jahres war Oceans Wrestling-K.O. *European Rampage* mit einem dreifachen Griff ins Klo: Satte 12 Prozent erzielte die MS-DOS-Version, die Amiga- und C64-Varianten standen dem "Erfolg" kaum nach.



Blue Bytes *Die Siedler* war bestes Amiga- und bestes Strategiespiel



Bullfrogs *Syndicate* belegte Platz 1 der MS-DOS-Spiele

POWER PLAY

Die Nr. 1

WING COMMANDER 3
Origin meets Hollywood

HELL ON EARTH
id's neuer Actionknaller

NEUES AUS CHICAGO
50 Highlights von der CES

KRIEG DER STERNE
Die Star Wars-Story

DER GROSSE BLUFF
Premierenpanne für Outpost

Mein F... Nach...

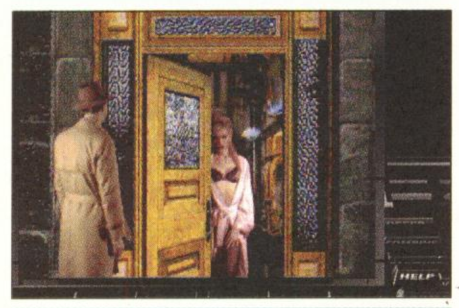
1994

Von der Totenstarre zwar immer noch einen Röchler entfernt, entschlossen wir uns schweren Herzens, ab der Nummer zwölf den Amiga aus der Wertung zu nehmen. Auch wir hatten eine Träne im Auge, als wir dem Commodore "Adieu" sagten...

Schon zu Beginn des Jahres verfestigten sich zwei Trends immer mehr: Zum einen setzte sich das Medium CD-ROM wohl endgültig durch. Zum anderen gab es die ersten einigermaßen gelungenen Versuche in Richtung interaktiver Film. Beide Entwicklungen sind übrigens nicht voneinander zu trennen. Ohne ein entsprechendes Speichermonster wären solche Megabyte-Riesen wie "Under a Killing Moon" und das mit Spannung erwartete "Wing Commander 3" wohl ein Ding der Unmöglichkeit gewesen. Technisch waren beide Spiele, so unterschiedlich vom Genre her sie auch sind, recht ausgefeilt und gewährten einen kleinen Ausblick auf das, was uns in den nächsten Jahren noch erwarten wird. Eines ist aber jetzt schon gewiß: Wir werden wieder einen Rückfall in die Zeiten erleben, wo wir fleißig Disketten nachladen mußten. Nur daß es heute CDs sind. Spiele wie das oben erwähnte "Under a Killing Moon", die knapp 2,4 Gigabyte (!) haben, werden wohl noch etwas auf ein größeres Speichermedium warten müssen.



Von der Leinwand auf den Monitor: der weite Weg des Mark H.



Sam Spade lebt: So sieht also die Schwarze Serie der Zukunft aus

Dennoch wird die Branche über kurz oder lang nicht drumherum kommen, sich an den Qualitätsmaßstab von Film und Fernsehen messen zu lassen. Erst dann werden solche Produkte als neue Form der Unterhaltung nicht nur bei Computer-Cracks akzeptiert sein.

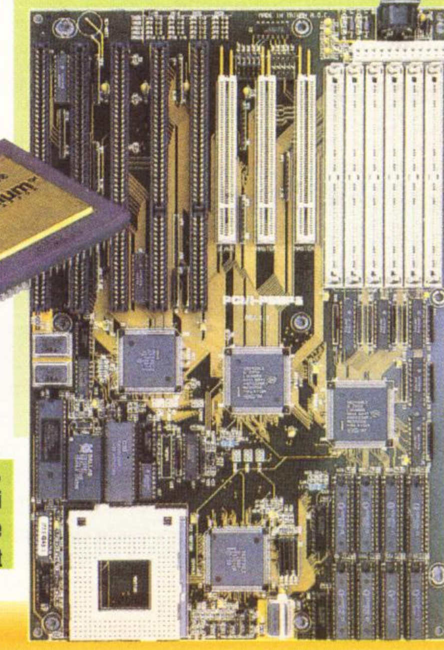
Überraschungsspiel des Jahres ist jenes berühmt-berüchtigte Ballerspiel, das mit "D" anfängt. Keiner unter achtzehn kann es spielen (es ist nämlich indiziert), aber jeder Dreikäsehoch kennt es. Indizierungen hin, Verbote her: Mittlerweile brauchen sich die Herren von ID keine Sorgen mehr um solche Einwände zu machen. Mit zwei Spielen haben sie es nämlich geschafft, sich für den Rest ihrer Tage finanziell abzusichern. Durch einen Deal mit Microsoft, der D*** in der nächsten Zeit im Bundle mit seiner Anwendersoftware anbietet, hat man bei ID angefangen, sich ein neues Hobby zuzulegen: Ferraris sammeln.

Personell stellte sich die *Power Play* Mitte 1994 dem Leser so dar, wie er sie auch heute noch kennt. Ab Ausgabe fünf gab Rock-Metallurge Frank Heukemes seinen Einstand. Treue Leser, die auch unser Schwester-Magazin *VIDEO GAMES* goutieren, kannten den Mann mit der Vorliebe für harte Töne schon seit einem Jahr.

Zweiter Neuzugang war die rheinische Frohnatur Pete "Obstler" Schwindt (man nennt ihn auch "Mister K 240"). Als Freund und Förderer bunter Bildergeschichten betreute er zuvor das Erwachsenen-Comic-Programm des Bastei-Verlages. Mit ihm erzielte die Star Trek-Fraktion in der *Power Play* insgesamt 60 Prozent der Sitze und somit die absolute Mehrheit. *ps*

Der Konstruktionsfehler des Jahres

Der Pentium sackte mittlerweile auf einen relativ akzeptablen Ladenpreis und verführte einige Programmierer dazu, sich mal wieder an die Grenzen des technologischen Overkills heranzutasten. Viele Spiele, unter anderem Bullfrogs 3D-Populous-Version *Magic Carpet* waren für den Pentium optimiert. In Verruf kam der Rechenflitzer, als sich herausstellte, daß der Intel-Chip eine winzige Fehlkonstruktion aufwies. Bei komplexen mathematischen Klimmzügen konnte es nämlich geschehen, daß auf einmal ein falsches Ergebnis auf dem Bildschirm erschien. Auf Spiele jedoch sollte diese peinliche Panne keinen Einfluß haben.



Kleine Ursache, große Wirkung: Bei Intel wurde geschlampt

Flop des Jahres

Sierra wird sich wohl heute noch schwarz ärgern, wenn die Firma an Kolonien auf fremden Planeten denkt. Denn mit *Outpost* hat sich der Softwareentwickler, der vor allen Dingen durch alle möglichen Quest-Serien und dem unsäglichen Larry Laffer zu Ruhm und Ansehen gekommen ist, ein gewaltiges Kuckucksei ins eigene Nest gelegt. Was vollmundig als eines der größten Management-Spiele aller Zeiten angekündigt wurde, entpuppte sich als halbfertige Beta-Version, die dem Endkunden als fertiges Verkaufsschmankerl untergejubelt wurde. Es lief aber auch alles schief, was schief laufen konnte: Das Handbuch war eine Zumutung und klärte den Spieler



Lost in Space: Im All können einem auch die Haare zu Berge stehen

überhaupt nicht darüber auf, wie man die Produktion der wichtigsten Gerätschaften vorantrieb. Die wichtigsten Features wie ein umfangreiches Transportwesen oder der Warenaustausch mit anderen Kolonien sollte mit einer Update-Diskette folgen. Höhepunkt der Dreistigkeit war die Reaktion von Offiziellen auf diese Katastrophe. Man betrachtete *Outpost* wie ein Kind, dem noch alle Möglichkeiten offenstehen. Der Kunde solle doch froh sein, daß er ein Produkt erwirbt, welches noch in der Zukunft wachsen könne. Doch mit Ausnahme eines überfälligen Tutorial-Update haben wir bis heute nichts gesehen und gehört.



Der Mann aus Toontown: Machen Comics schön?



Headbangers Ball: Unser Neuzugang aus der Hardrock-Szene



Der Herr der Ochsenfrösche: Peter Molyneux

Der Mann des Jahres

Peter Molyneux könnte eigentlich stolz auf das Geleistete sein. Kaum eines seiner Spiele ist ohne Prädikat, alle haben es bei uns auf eine Wertung über 80 Prozent gebracht. 1994 schaffte es der Nachfahre normannischer Invasoren, mit gleich zwei Spielen in die Prädikatsränge zu stürmen. Im Kirmessimulator *Theme Park* gilt es, so geschickt wie möglich, einen Dorfrummel zum Oktoberfest hochzupuschen. Taktisches Geschick im Würstchenverkauf ist dabei ebenso gefragt wie das Einhalten der Sicherheitsstandards auf der Achterbahn.

Obwohl er es ständig weit von sich gewiesen hat, Molyneuxs *Magic Carpet* ist eindeutig eine erweiterte 3D-Umsetzung des legendären Populous (was ja nicht unbedingt von Nachteil sein muß. Eine Schande ist es jedenfalls nicht). Wie der Dieb von Bagdad segelt Ihr durch die Lüfte, sammelt Manakugeln ein und versucht, durch das Anheben von Bergen, Erdbeben, Vulkanausbrüchen oder einfach nur göttlichen Blitzen dem Gegner den Teppich unter den Füßen wegzuziehen, wenn möglich sogar gleich das heimatliche Schloß zu zersemmeln.

Daß aber selbst solch ein Erfolg nicht vor der Übernahme durch eine Großfirma schützt, zeigt übrigens die Pressemeldung, die am 6.1.1995 auf der CES in Las Vegas ausgegeben wude. Da gab Electronic Arts nämlich ganz lakonisch bekannt, man habe Bullfrog käuflich erworben. Und damit ist einer der letzten großen unabhängigen Entwickler im Bauch einer Major Company verschwunden. Eigentlich schade...

Die Besten 1994

1994 war wieder ein Jahr, in dem viele Entwickler keine Risiken eingingen, sondern eher auf Altbewährtes setzten. Das Resultat war eine Phase der vielleicht innovationsärmsten Neuerscheinungen überhaupt. Die bizarrsten Blüten trieben die verschiedenen D***-Klone. Man hätte meinen können, daß das Motto "Schieße auf alles was sich bewegt" als neuestes Spieleprinzip gehandelt wurde. Besser oder wenigstens gleich gut war allerdings kein einziger Ableger.



Wir schreiben den Zweiten Weltkrieg neu

Technische Verfeinerungen bewährter Spielideen hatten eindeutig Vorrang. So kam es schließlich, daß SSIs *Panzer General* in weitem Abstand vor der Konkurrenz **bestes Strategiespiel** 1994 wurde.

Kollege Weitz war übrigens im Herbst letzten Jahres längere Zeit nicht ansprechbar. *System Shock*, bis dato fesselndstes Action-Adventure aus dem Hause Loking Glass, ließ unseren Überzeugungs-Westfalen Weitz längere Zeit morgens recht müde aus der Wäsche schauen. Noch heute deliriert er manchmal von diesem Spiel. Zumindest war es so gut, daß es als **bestes Action-Adventure** 1994 in die Annalen der *Power Play* einging.

Auch *Sternenschweif*bbereitete einem anderen Mitarbeiter schlaflose Nächte. Aber nicht nur Frank Heukemes war der Meinung, daß *Sternenschweif* als **bestes Rollenspiel** gehandelt werden werden mußte.



UFO: Der Feind kommt aus dem All

Einer der größten Beschäftigungsmagneten in unserer Redaktion aber war die **beste Mixtur** aus dem Hause Microprose: *UFO – Enemy Unknown* hatte sich zu einem Suchtspiel bei Frank und Knut entwickelt – noch heute klingt uns das Röcheln armer Aliens in den Ohren.

VON PONG ZU PENTIUM

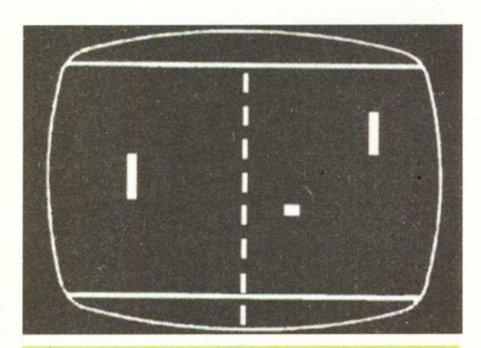
Ein kurze Historie der Video- und Computerspiele

1995 ist das Jubiläumsjahr der Unterhaltung: 5 Jahre *POWER PLAY*, 100 Jahre Kino und ... Pong wird 25 Jahre alt. Voller Wehmut blickt *POWER PLAY* für Euch zurück

Angesichts heutiger Pentium-Programme wie *Wing Commander 3* und den zukünftigen Multimediasystemen Ultra 64 und Sony Playstation kann man sich kaum mehr vorstellen, wie die Pioniere des Videospiels sich vor über zwei Jahrzehnten die Zeit vertrieben: In Schwarzweiß, mit Pieps-Sound und Pixeln so groß wie Lego-Duplo-Steine.

Der Urknall: Space War

Was spielten Studenten am legendären Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Boston auf ihren Mainframe-Rechnern vor 30 Jahren? Space War, das erste bekannte Computerspiel der Welt. Der Programmierer Steve Russell ließ zwei Spieler in Ascii-Zeichensatz-Raumschiffen durch den monochromen Weltraum düsen und sich mit Raketen beschießen. Ein Student griff die Idee auf und bastelte das erste Videospiel: Der



Am Anfang war Pong: Nolan Bushnells Idee war der Startschuß für das Video- & Computerspielzeitalter

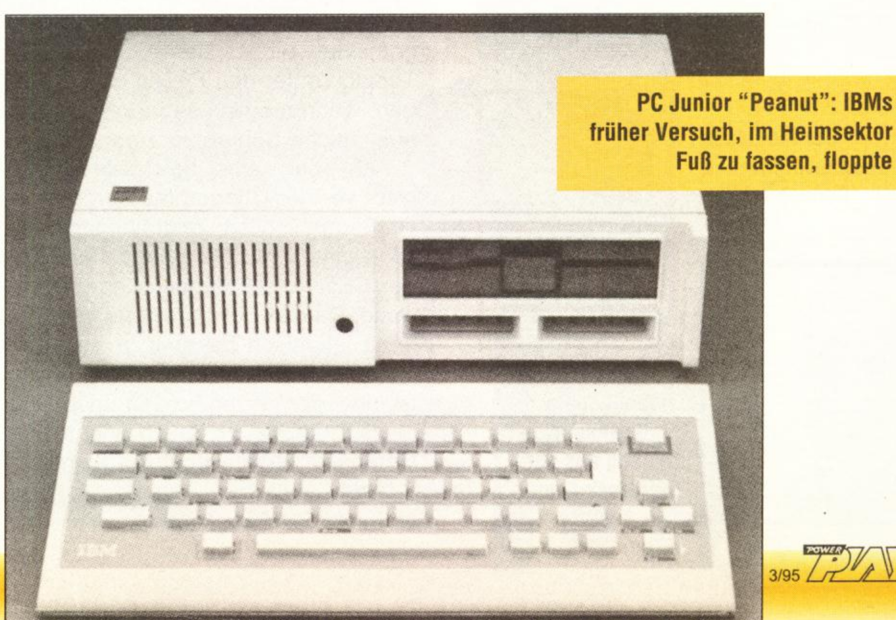
spätere Atari-Gründer Nolan Bushnell baute 1.500 *Computer Space*-Spielautomaten. *Computer Space* war nichts anderes als der Insiderhit *Space War* am Fernsehgerät, allerdings kommerziell nicht erfolgreich. Doch davon ließ sich Nolan nicht abschrecken: Er gründete Atari und entwickelte den Spielautomaten *Pong*. Ein Gerät des abstrakten Bildschirm-Tischtennis stellte Atari in einer Bar in Silicon Valley auf – nach wenigen Tagen kam ein Anruf, daß der Automat kaputt sei. Der Grund war ebenso simpel zu beheben wie erfreulich: Der Münzbehälter war übergelaufen, *Pong* war ein Erfolg. Von jetzt an herrschte Goldrausch-Stimmung, das Videospiel-Zeitalter hatte begonnen.

Der Siegeszug der Videospiele

Pong wird von vielen Firmen kopiert und diverse Heimkonsolen für Fernsehgeräte mit eingebauten Pong-Spielchen werden entwickelt. Mit dem Odysee der Philips-Tochter Magnavox kommt später das erste Videospielgerät mit austauschbaren Steckmodulen auf den Markt – in Deutschland als Philips Videopac G7000 bekannt. 1977 präsentiert Atari das legendäre Atari VCS2600. Die Konsole paßt dank des zeitgemäßen Holzfurniers in jedes Wohnzimmer – und dort steht es bald auch: Spiele wie *Space Invaders*, *Maze* und schließlich *Pac Man* sorgen für den ersten Videospiel-Boom. Insbesondere die talentierten Programmierer von Activision (David Crane, Alan Miller, Carol Shaw und die Kitchen-Brüder) und Imagic (Rob Fulop) entlockten dem VCS innovative Videospielwunderwerke, die bis heute unvergessen sind. Von dem gewinnversprechenden Kuchen wollen auch andere Hersteller ein Stückchen abhaben: Hanimex und das deutsche Interton waren aber technisch dem VCS nicht überlegen und konnten sich nur kurz behaupten.

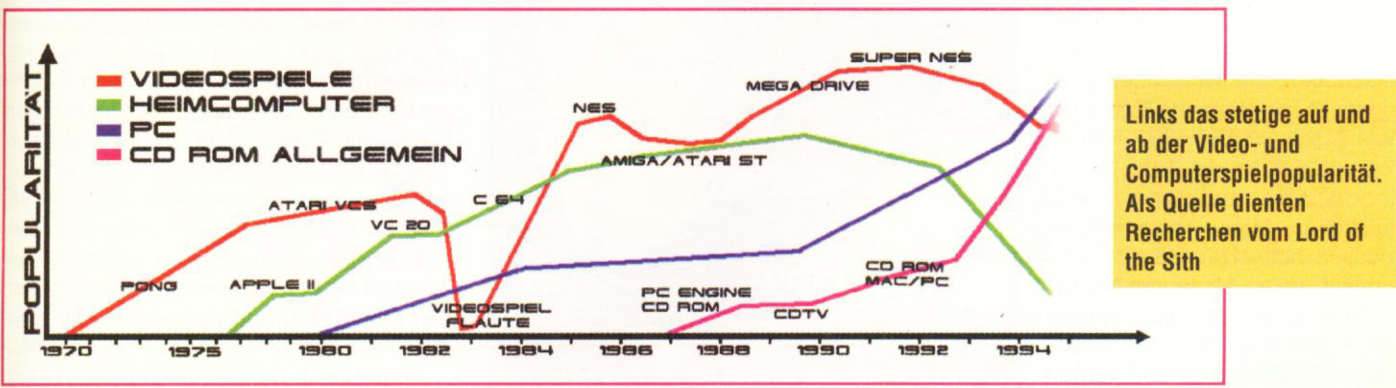
The Next Generation

Die zweite Generation der Videospiele (1980) war technisch verbessert, aber wurde vom Kreuzzug der Heimcomputer geschlagen. Mattels Intellivision konnte sich nur 2 Jahre auf dem Markt halten und das CBS ColecoVision mit seinem Z80 Prozessor und brillanten Spielen wie *Zaxxon* und *Smurf* war zwar eine Traumkonsole, aber die ehrgeizige Zukunft mit Super Game Cartridges und Adam-Com-



PC Junior "Peanut": IBMs früher Versuch, im Heimsektor Fuß zu fassen, floppte





Links das stetige auf und ab der Video- und Computerspielpopularität. Als Quelle dienten Recherchen vom Lord of the Sith

putererweiterung hat sie nie erlebt. Tragisch auch das Abschneiden von MBs Vectrex: Die Konsole mit Vektorgrafik, eingebautem Monitor, 6809-CPU und optionaler 3D-Brille wurde als "König der Videospiele" bezeichnet, aber fand kaum Käufer und verschwand bald wieder. Die zweite Atari-Generation Pro System 5200 und das leicht verbesserte 7800 kamen zu spät auf den Markt und konnten den Untergang der Videospiele nicht mehr aufhalten. Nicht vergessen wollen wir Nintendos LCD-Handhelds: Die Game & Watch-Portables (auch "Tric-o-tronic" genannt) sorgten schon ein Jahrzehnt vor dem Game Boy für störendes Gepiepse im Schulunterricht.

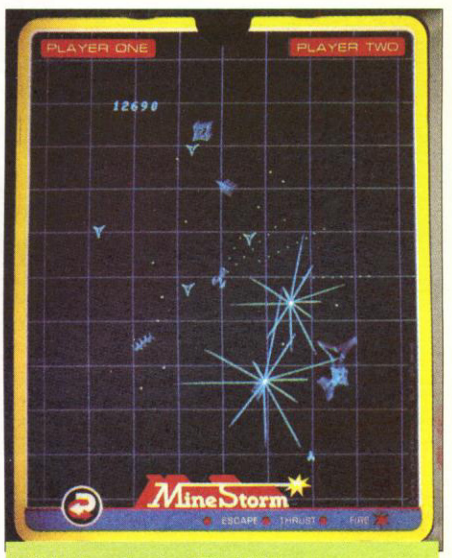
Heimcomputer wie der Atari 800XL und, allen voran, der C64 versetzten den Videospielen den Todesstoß

Heim & Herd

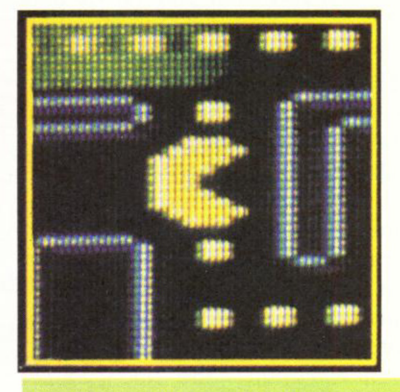
Der Apple II, Commodore VC20 & C64, Atari 400/800, Tandy TRS80, Sinclair ZX81 & Spectrum und der Texas Instruments TI99/4A machten Computer für jedermann erschwinglich. Die meisten Heimcomputer waren den Videospielen technisch leicht überlegen, man konnte selbst programmieren und seriösen Anwendungen, wie Textverarbeitung und Datenbanken, frönen. Auch für Spieler waren die Geräte attraktiv: Zum einen übertraf das Angebot an Unterhaltungsprogrammen die Videospiele um ein vielfaches – jetzt konnte jeder programmieren und seine Programme anbieten, was viele "Ein-Mann-Klassiker", besonders aus England, zur Folge hatte. Zum anderen mußte man sich die Spiele nicht unbedingt kaufen: Cassetten- und Diskettentausch auf dem Schulhof war damals ein weitverbreitetes Kavaliersdelikt. Polizei und Eltern hatten von der Materie sowieso keine Ahnung und viele Kinderzimmer wurden zu Raubkopierer-Zentralen. In diesen wilden Zeiten ohne Recht und Ordnung wurde auch der Vater der *POWER PLAY* geboren: Das Magazin Happy Computer wurde mit Soft- und Hardwaretests sowie dem "Listing des Monats" für jeden Heimcomputerbesitzer zur unverzichtbaren Monatslektüre. Immer mehr Systeme tummelten sich auf dem Markt und sorgten für Chaos: Der Acorn BBC und der Dragon 32 waren zumindest in England erfolgreich, andere Computer wie Laser, Alphatronic PC, Bit-90, Sharp, Enterprise und viele andere hatten nur einen kurzen Gastauftritt. Viele Besitzer waren verärgert, und die Idee von einem übergreifenden Standard machte die Runde. Doch das ehrgeizige MSX-Projekt einiger japanischer Firmen (Yamaha, Sony, GoldStar, Spectravideo und andere) war außerhalb Nippons nur mäßig erfolgreich. Erstklassige Konami-Module machen das MSX-System für Spieler allerdings bis heute attraktiv.

Die gelbe Gefahr

Die Japaner mischten schon beim ersten Videospielboom kräftig mit. Schließlich waren *Space Invaders* (Taito), *Pac Man* (Namco), *Zaxxon* (Sega) und *Donkey Kong* (Nintendo, von Mario Bros.-Erfinder Shigeru Miyamoto) im Land der aufgehenden Sonne erdacht worden. Nintendo gelang Anfang der achtziger Jahre mit dem Famicom in



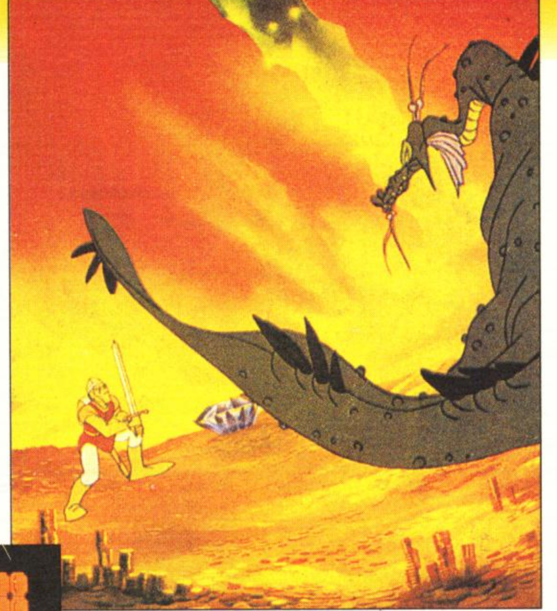
Exklusiver Exote: MBs Vektorsystem Vectrex fesselt Historiker bis heute



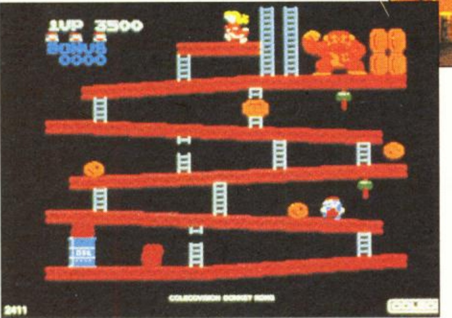
Pac Man, wir lieben Dich: Namcos Millardenseller frißt und frißt und frißt ... und erlebt gerade seinen dritten Frühling in *Pac Attack* und *Pac in Time* auf dem SNES



Japan ein Jahrhunderterfolg und brachte das Gerät, äußerlich dem Geschmack der westlichen Welt angepaßt, als Nintendo Entertainment System (NES) 1983 in Amerika auf den Markt. Atari & Co. steckte noch der Schreck des plötzlichen Modul-Tods in den Knochen, aber Nintendo vollbrachte das Wunder: Mit teuren Marketingkampagnen und tollen Spielen gelang die Rückkehr der Videospiele. Bald war in jedem vierten



Nach Astron Belt der zweite LaserDisk-Automat: Dragon's Lair von Don Bluth



Donkey Kong, noch ohne Country: Das erste Jump & Run und der erste Auftritt von Klempner-Held Mario

US-Haushalt ein NES neben dem Fernseher zu finden und viele Softwarehäuser standen bei Nintendo Schlange, um die Lizenz zu erhalten, für das NES programmieren zu dürfen – Nintendo hatte aus den Fehlern von Atari gelernt: Damals sorgte unter anderem eine Modulschwemme vieler mieser Spiele für den Niedergang der Videospiele. Nintendo übernahm die Qualitätskontrolle, die Produktion und das Marketing der Spiele von Fremdfirmen. Manchmal wurden Spiele zurückgehalten, künstlich verknappt oder sogar verschrottet – kein Sinn für freie Marktwirtschaft, aber erfolgreich. Nur Tengen und die Engländer Codemasters wagten es, Spiele ohne Lizenz zu produzieren und sorgten für hohe Anwaltskosten.

Neben Nintendo hatte noch Segas Master System zumindest in Europa einen beachtlichen Erfolg. Unbeholfene Videospielprojekte der Amerikaner (Ataris 7800-Relaunch und die XL-Konsolenvariante) und Europäer (Amstrads CPC-kompatibles GX4000 und das bis heute verschollene Konix Multisystem) blieben bedeutungslos.

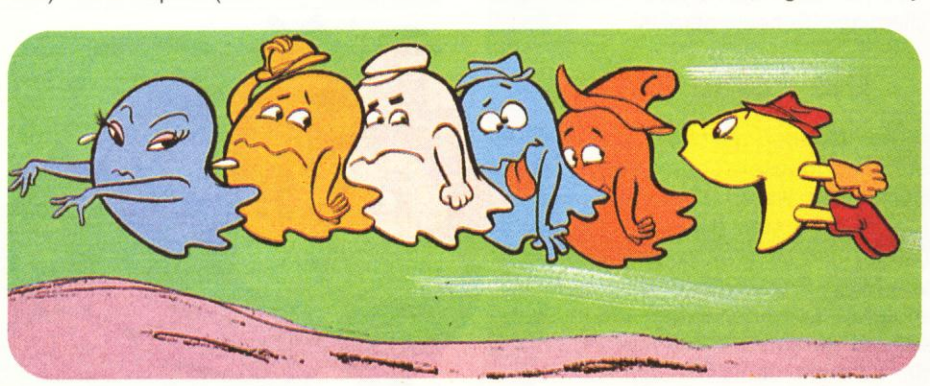


Die Todgeburt: Colecos Heimcomputer-Update Adam war der geplatzte Traum vieler Videospieler

Bitte ein 16-Bit

Außerhalb Japans konzentrierte man sich auf die 16-Bit-Computergeneration. Sir Clive Sinclair schickte seinen QL ins Rennen und Atari-Boß Jack Tramiel (früher bei Commodore) den Atari ST. Nur Commodore hatte mit Plus/4 und C128 die 8-Bitter forciert und die 16-Bit-Entwicklung verschlafen, doch zum Glück steckte die kleine Joystick-Firma Amiga gerade in finanziellen Schwierigkeiten und hatte etwas Passendes im Programm: Jay Miner (Chip-Design), Tim King (Betriebssystem), R.J. Michael (Software) und andere bastelten gerade an einem hochgezüchteten Videospiel, das unter der Regie von Commodore und mit Tastatur und Diskettenlaufwerk zum Traumcomputer einer neuen Generation wurde: 4096 Farben, Blitter und Multitasking machten den Amiga begehrenswert. Jenseits von Gut und Böse bewegte sich zu dieser Zeit der kompakte Macintosh von Apple: Die Maschine war schön und unerschwinglich.

Immer neue Varianten von Atari ST und Amiga kamen im Laufe der Zeit auf den Markt: Der Amiga 500 sorgte für eine weite Verbreitung und machte dem "billigeren" ST das Leben schwer. Später kamen Mega STs, Amigas mit Unix-Ambitionen (2500 UX) in die Läden. So beliebt beide Computersysteme in Europa auch waren, in den USA war man schon einen Schritt weiter: Neben dem Apple IIGS und dem Macintosh rückten die MS-DOS-Systeme immer mehr in den Entertainment-Bereich. Viele hochkarätige Spieleanbieter setzten zunehmend auf die PCs von IBM, Compaq, Tandy & Co.



Zurück in die Zukunft

POWER PLAY-Leser sind PC-Spieler, aber die neuen Videospielkonsolen der Multimedia-Generation verdienen auch Beachtung. Commodores CD32 ist zwar fast vergessen, das Philips CD-i ist nur im Digital-Video-Bereich attraktiv und die Zukunft von Matsushitas 3DO ist mehr als ungewiß. Ebenso ergeht es Ataris Jaguar – Technik toll, aber wenig Spiele. Auch Segas 32X-Erweiterung für das Mega Drive wird kaum mehr als ein kurzes Schattendasein führen. In Japan ist man der Zeit wieder voraus: Sowohl die neue Sega-CD-ROM-Konsole Saturn als auch die Playstation X von Videospiel-Neuling Sony sind dort bereits erhältlich. Wer Segas *Virtua Fighter* auf dem Saturn und Namcos *Ridge Racer* auf der Playstation gespielt hat, kehrt nur ungern zu seinem 16-Bitter zurück. Und schließlich kommt Nintendo Ende 1995 mit dem Ultra 64 – ohne CD-ROM, aber mit Silicon Graphics-Hardware für 500 Mark. Einige Ultra 64-Titel wie *Cruisin' USA* oder *Killer Instinct* werden schon als Spielautomaten getestet (zum Beispiel in Hamburg) und können voll überzeugen. Wenn Nintendo den Zeitplan einhält, erleben wir bald den vierten Videospielboom. Allen, die sich auch jenseits von DOS-Prompt und Mauszeiger wohlfühlen, empfehlen wir unsere Schwester *VIDEO GAMES*. *js*

Holen Sie sich die Spiele-Knüller! Kein Hit fehlt hier: Die Siedler, Zool 2, Pizza Connection, Der Clou!, Aladdin, Rise of the Robots und viele Spiele mehr finden Sie in der AMIGA PLAY 1/95.

ONLY THE BEST

Jede Menge raffinierte Tips & Tricks! Komplette Lösungen von Star Trek, Universe, Kings Quest VI und Beneath a Steel Sky!

1/95

AMIGA play

DM 12,-
öS 96,- / sfr 12,-
MAGNA MEDIA

AMIGA-MAGAZIN-SONDERHEFT 1/95

FUN & ENTERTAINMENT

KNOBELN, BALLERN, PLANEN:
Die Renner '94/95: viele Tests, Tips & Tricks

EXTRATEIL: CD32-Spiele

KOMPLETT GELÖST: Universe, Star Trek, Simon the Sorcerer

DIE BESTEN SPIELE '94/95

Ab 22.02. im Handel
oder direkt bei:
AMIGA Leserservice, 74170 Neckarsulm
Tel: 07132/969-185, Fax: 07132/969-190
(plus DM 6,- Versandkosten)

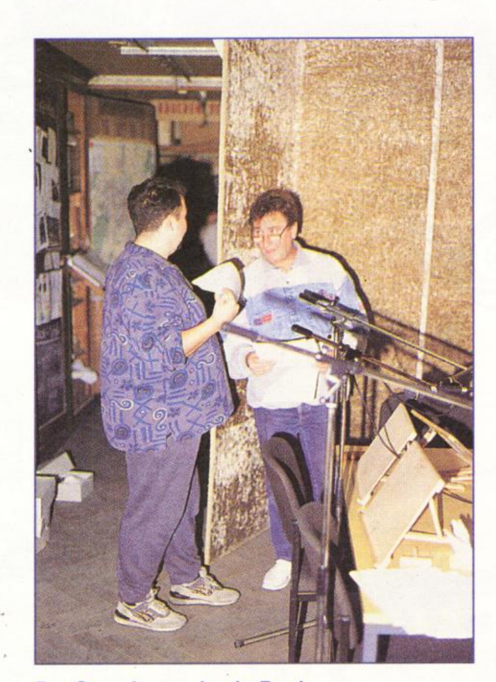
Von Menschen und Marionetten

Augsburger Puppenkiste

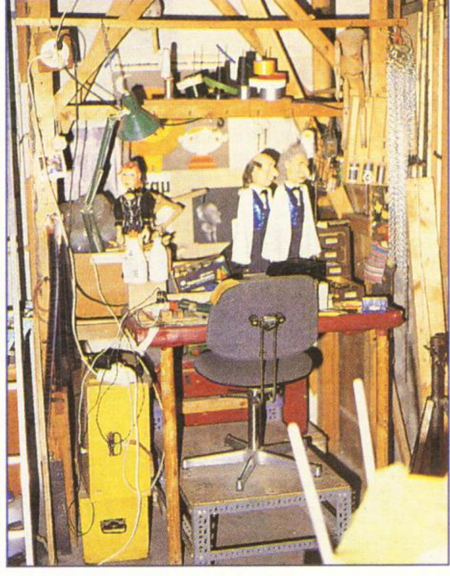
Wer erinnert sich nicht an die grauenvollen Sonntage, die vom Kirchgang bis zum unvermeidlichen Sauerbraten jeden Schrecken bereithielten. Langeweile war angesagt, die in den meisten Fällen wahrscheinlich tödlich geendet hätte – gäbe es da nicht jene Institution, die uns mit Hilfe grüner Baby-Dinosaurier, tolpatschiger Blechbüchsen-Soldaten und kleiner Erdmännchen zumindest den Nachmittag versüßte. Die Puppenkiste feierte jetzt vierzigjähriges Fernsehjubiläum beim Hessischen Rundfunk.



Eigentlich beginnt die Geschichte der Puppenkiste schon viel früher, nämlich im Jahre 1948. Am 26. Februar feierten Walter und Rose Oehmichen Wiedereröffnung einer Puppenbühne, die im Jahre 1944 an anderer Stelle in Schutt und Asche gebombt wurde. Die Stadt Augsburg stellte diesem Marionettentheater ungewöhnlicherweise eine großzügige Räumlichkeit zur Verfügung, in der sich die Puppenkiste auch heute noch befindet und nahm das Marionettentheater später in den Verband der Städtischen Bühnen auf. Die Beziehung, die Walter Oehmichen schon seit den frühesten Tagen zum Augsburger Stadttheater hatte, zahlte sich recht bald aus. Fritz Umgelter, Fernsehspiel-Guru der sechziger und siebziger Jahre, dessen Karriere an eben dieser Bühne begann, brachte die Oehmichens mit einem Medium zusammen, das damals noch in den Kinderschuhen steckte: dem Fernsehen. So produzierte man also am 21. Januar 1953 die erste Sendung für den damaligen NWDR. "Peter und der Wolf" wurde damals live gesendet und war von vorneherein bei der damals noch kleinen Schar Fernsehsüchtiger ein Erfolg. 1954 wechselte man dann zum Hessischen Rundfunk, wo die Puppenkiste schließlich zum Inbegriff genialer Kinderunterhaltung wurde. Berühmt wurde das Augsburger Marionettentheater durch eine kindgerechte Frühform von Spielbergs "Jurassic Park". Mit den beiden Saurier-Geschichten "Urmel aus dem Eis" und "Urmel spielt im Schloß" schossen die Oehmichen-Marschalls den Vogel ab. Leider blieb von all dem Ruhm nicht sehr viel hängen. Da Künstler selten Kaufleute sind und Walter Oehmichen lieber ein paar Mark mehr an den Fernsehsendungen verdienen wollte (und wohl auch mußte), verzichtete er in seinem Vertrag mit dem HR und den diversen Autoren wie Michael Ende und Max Kruse auf seinen Anteil an der Zweitverwertung. Ein folgenschwerer Fehler, wie sich später herausstellte. Selbst am Verkauf der Videokassetten verdient der Augsburger Marschall-Clan lizenzmäßig keine müde Mark. Ärgerlich wurde die Sache auch, als man feststellte, daß man noch nicht einmal mit seinen eigenen Puppen für ein eigenes Lied werben durfte. Dolls United machten aus dem Urmel-Lied über kleine Kinder, die all die schönen Sachen sehen wollen, eine rockige Schunkelnummer. Leider durfte der Interpret dieses Klassikers, nämlich Urmel daselbst, nicht auf dem Cover prangen.



Der Sprecher und sein Regisseur: Noch zehn Minuten bis zur Aufnahme



Hier werden die Fäden geknüpft, an denen später gezogen wird

Sowieso hat sich in den letzten Jahren das Verhältnis zum HR ziemlich getrübt. In den Jahren bis 1979 war der gute Geist der Puppenkiste ein unscheinbar wirkender Herr namens Manfred Jenning, dessen Qualitäten als Drehbuchautor, Regisseur und Sprecher (z.B. lieh er Lukas dem Lokomotivführer seine Stimme) bis heute unerreicht bleiben. Als diese lebende Ideenschmiede dann plötzlich starb, übernahm Sepp Strubel das Ruder und der Ärger begann. Die künstlerischen Vorstellungen zwischen der Puppenkiste und dem Hessischen Rundfunk entfernten sich immer weiter voneinander. Mittlerweile ist Klaus Marschall so weit, die Scheidung einzureichen und sein Glück, wenn es denn nun nicht anders geht, bei den Privaten zu suchen. Marschall wirft dem Hessischen Rundfunk vor, bei der Entwicklung von Geschichten zu wenig planerisch vorzugehen und durch vordergründige Kalauer billige Effekthascherei zu betreiben. Tatsache ist jedenfalls, daß



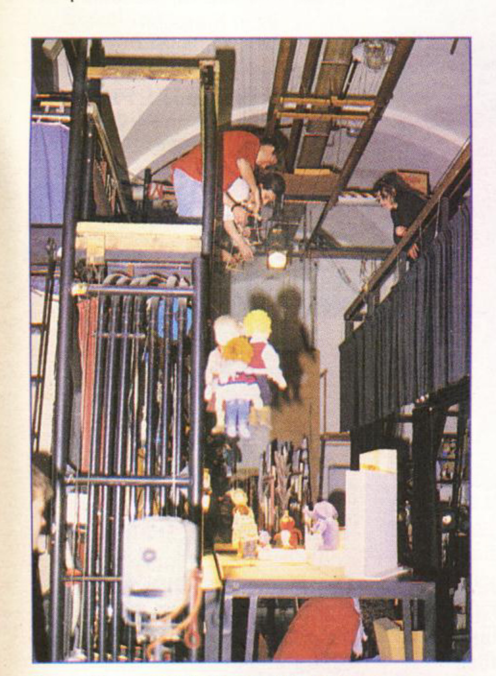


Grüße aus Dingelstein: Klaus Marschall und ein kleiner Freund aus alten Tagen



Mach mal Pause: Auch Proben können anstrengend sein

sich der Stil der (Fernseh-) Puppenkiste seit dem Tode Manfred Jennings geändert hat. Während früher eigentlich fast jeder Vierteiler ein Klassiker wurde, fällt es schon schwer, sich an alle Geschichten der letzten vierzehn Jahre zu erinnern. Vieles war Durchschnitt, einiges sogar belanglos. Tiefpunkt der Entwicklung war die letztjährige Geschichte um Zauberer Schmollo. Technisch war der Vierteiler exzellent ausgestattet (u.a. war es die erste Puppenkiste im neuen 16:9-Fernsehformat). Die Geschichte aber war so verwirrend und schleppend erzählt, daß man sich fast zu den Fortsetzungen zwingen mußte. Unter diesen Umständen sollte man sich vielleicht noch einmal überlegen, ob man den bereits letztes Jahr produzierten neuen Vierteiler überhaupt ausstrahlen sollte. Gedreht wurden übrigens alle Aufzeichnungen nicht beim HR, wie man gemeinhin immer annimmt, sondern im Foyer(!) des Theaters – was übrigens auch Sinn macht. Immerhin ist es einfacher, Kameras und Scheinwerfer zu transportieren als ein komplettes Theater inklusive Bühne von Augsburg gen Norden zu transportieren.



Ein seltener Blick hinter die Kulissen: Man achte auf die Dame unter dem Tisch

Das Theaterprogramm unterscheidet sich allerdings alleine schon aus produktionstechnischen Gründen von dem, was im Fernsehen gezeigt wurde. Schließlich stehen dem Ensemble nur drei relativ kleine Schiebebühnen zur Verfügung, die für solch einen riesigen Aufwand gar keinen Platz bieten. Dafür sind die Stücke speziell im Abendprogramm recht künstlerisch. Da gibt es den Kleinen Prinzen, der insgesamt schon 464 mal aufgeführt wurde oder "Der Prozeß um des Esels Schatten" von Dürrenmatt. "Doctor Faust" ist mittlerweile sogar zu einem Puppenklassiker geworden.

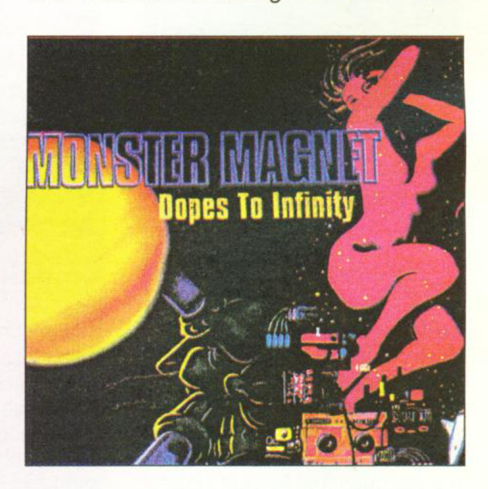
Es ist eigentlich schade, daß das Niveau der Fernsehproduktionen stetig gesunken ist. Noch ist man nicht soweit, daß man vom Ruhm vergangener Tage zehrt. Dafür wird allein schon Klaus Marschall sorgen, obwohl man sich eine Puppenkiste, die mehrfach von Werbung unterbrochen wird, gar nicht vorstellen will. Was die Verhandlungen mit dem Hessischen Rundfunk, Sat 1 oder Premiere angeht, so kann man da eigentlich ohne großen Druck auftreten. Denn trotz aller televisionärer Populariät, das eigentliche Standbein ist und bleibt das Theater in Augsburg.

ps

Bezugsadresse für alle Videos, Poster und CDs der Augsburger Puppenkiste: Linda Marschall, Postfach 1262, 86426 Kissing, Tel. 08233-26354

Monster Magnet
Dopes to Infinity

Knappe zwei Jahre nach dem überzeugenden Major-Einstand "Superjudge" startet Science-fiction-Fan Dave Wyndorf mit seiner Formation Monster Magnet zu einer erneuten Reise in die Tiefen des Alls. Doch der Titel "Dopes To Infinity" sollte nicht zu wörtlich genommen werden, denn auch ohne irgendwelche "Stöffchen" findet man sich bald ganz woanders wieder. Raumschiffkommandant Wyndorf bringt uns mit seiner Crew und dem neuen Opus weit weg von Mutter Erde. Als Antrieb benutzt er Psychedelic-Hardrock mit Anleihen aus den 70ern von Legenden wie Hawkwind und Konsorten. Der Countdown erfolgt mit dem Titel-Track "Dopes To Infinity"; während "Negasonic Teenage Warhead" passieren wir den Jupiter; durchdringende Wahwah-Orgien auf "Look To Your Orb For Warning" – und schon haben wir unser vertrautes Sonnensystem hinter uns gelassen. Während Dave mit beschwörender Stimme vom "King Of Mars" singt, umgeben uns in "Masterburner" die sphärischen Gitarrenklänge von Ed Mundell und dem Meister selbst wie ein Sternennebel; Bassmann Joe Calandra und Drummer Jon Kleiman lassen uns mit "Dead Christmas" tief in ein Schwarzes Loch schauen. Wir sind mit Monster Magnet in der Unendlichkeit des Raums vereint.



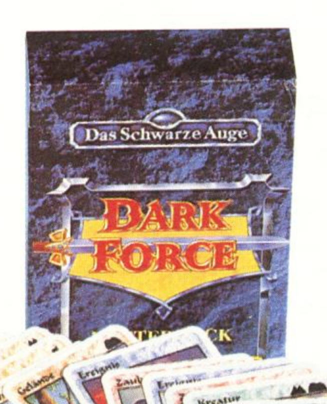
Marco Magin/fh



Mit freundlicher Genehmigung von Breakout

Titel: Monster Magnet/Dopes to Infinity
Label: A&M/PMV
Bestell-Nr.: 540315-2
Preis: 35 DM





Dark Force Master Pack

Bestellnummer: DF101A.
Das Startpacket für das erste deutsche Sammelkartenspiel. Spitzen-Spielsystem. Jedes Startset enthält 60 Karten und eine deutsche Anleitung. Preis: 18,00 Mark.

Dark Force Power Pack

Bestellnummer: DF102A.
Kein Dark Force-Spieler kommt ohne aus – rüstet Eure Startsets mit den Power Packs auf. In einem Power Pack sind 16 Karten enthalten.
Preis: 5,50 Mark

Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen gründlich durchlesen, um später eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief.

Bei jeder Bestellung ist Euer Geburtsdatum und Eure Unterschrift unbedingt erforderlich. Minderjährige müssen außerdem einen Erziehungsberechtigten mit unterschreiben lassen! Ohne die Unterschrift auf der Bestellung können wir nicht ausliefern.

Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 Prozent. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 8,– DM Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 250,– DM liefern wir versandkostenfrei. Mindestbestellmenge beträgt 50,– Mark. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM Versandkostenpauschale.

Mit Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur solange Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es teilweise zu längeren Lieferfristen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an folgende Adresse:

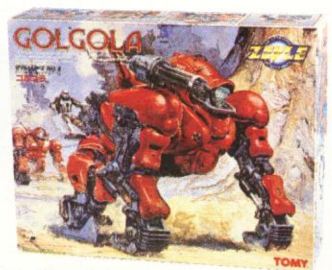
Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416
40674 Erkrath

Wenn Ihr Fragen, Kritik oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere *POWER SHOP*-Hotline wenden. Die *POWER SHOP*-Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer 0211/ 9 24 22 42 zu erreichen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum von Fantasy Productions GmbH. Gerichtstand und Erfüllungsort ist Düsseldorf.



Zargram

Bestellnummer: BAN47201.
Noch nie etwas von den “Zoic Battle Vehicles” gehört? Jetzt könnt Ihr Euch eine Sammlung toller Roboter zulegen. Das Modell Zargram sieht aus wie ein Scorpion und bewegt sich auch so. Zum Zusammenbau ist kein Klebstoff nötig. Nur zusammenstecken. Der Bausatz ist voll beweglich und mit einem Motor ausgerüstet. Batterie nicht enthalten. Preis: 129,00 Mark.



Golgola

Bestellnummer: BAN47204.
Unser zweiter Zoic-Roboter. Wie Zargram ist Golgola voll beweglich und wird einfach zusammengesteckt.
Im Bausatz ist ein Motor enthalten, der den “Gorilla”-Roboter antreibt.
Kein Bemalen oder Kleben notwendig. Bauanleitung japanisch und englisch.
Batterie nicht enthalten.
Preis: 149,00 Mark.

MSZ-006 Zeta Gundam



Bestellnummer: BAN29771. In Japan sind die Gundam-Roboter der große Hit. Hier ein Modellbausatz im Maßstab 1:144. Kein Klebstoff notwendig. Einfach zusammenstecken. Voll bewegliches Modell. Preis: 55,00 Mark.



Micromachines – Star Wars Playset 1: Death Star

Bestellnummer: GA65871. Darth reibt sich die Hände: der Todesstern für zu Hause. Im Playset enthalten ist ein Mini-Todesstern nebst Leia-, R2D2-, Vader-, Skywalker- und Solo-Minaturen. Mit dabei: ein X-Wing und eine Turbokanone. Preis: 29,80 Mark.

Micromachines – Star Wars Playset 2: Planet Hoth

Bestellnummer: GA65782.
Man muß sie einfach alle haben. Das zweite Playset aus der Serie spielt auf dem Eisplaneten Hoth. Mit zahlreichen Minaturen und natürlich zum Spielen. Preis: 29,80 Mark.

Micromachines – Star Wars Playset 3: Endor

Bestellnummer: GA65783.
Kampf dem Imperium: Das finale Schmuckstück der Sammlung, inklusive AT-ST, beweglichen Baumstämmen, Ewoks, Boba Fett, Yoda und Chewbacca. Preis: 29,80 Mark.



Akira T-Shirt

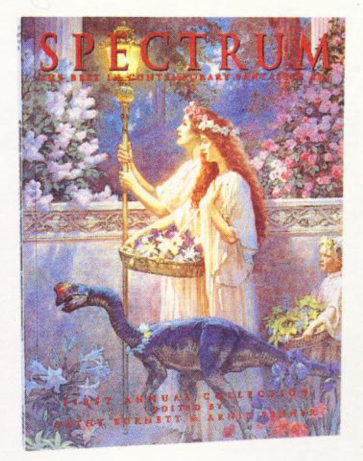
Bestellnummer: VIDT02.
Kein Anime-Fan sollte ohne dieses T-Shirt zum japanophilen Kultfilm durch die Straßen laufen. Nur in XL erhältlich.
Preis: 35,00 Mark.



Tank Police T-Shirt

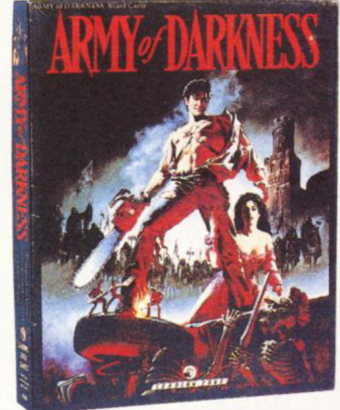
Bestellnummer: VIDT06. Ihr steht auf Anime und wollt es auch zeigen? Kein Problem: Hier gibt's ein weiteres T-Shirt zum Animefilm “Tank Police”. Nur in XL. Preis: 27,00 Mark.





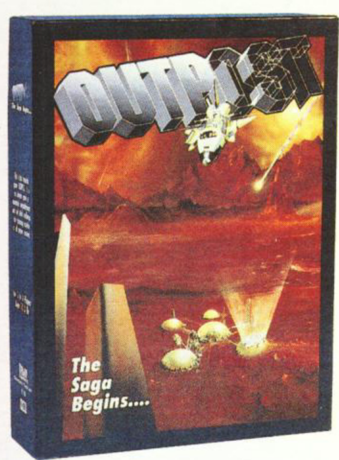
Spektrum Artbook

Bestellnummer: UWB001. Der Leckerbissen für den Kunstfreund: In diesem Art-Buch gibt sich die Crème de la crème der Sf,- und Fantasykünstler ein Stelldichein. Preis: 49,80 Mark.



Army of Darkness

Bestellnummer: LEA60100. Das Brettspiel zur Horrorkomödie des Jahres. Zwei bis acht Spieler kämpfen gegen die untoten Horden. Anleitung in englischer Sprache. Preis: 49,80 Mark.

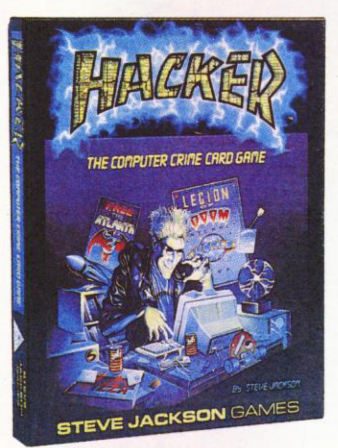


Outpost

Bestellnummer: TJ1001. Das Original: Vergeßt die schwache Computerversion und spielt lieber die Brettvariante. 3 bis 6 Spieler bauen auf fernen Planeten Kolonien. Preis: 68,00 Mark.

Galaxion

Bestellnummer: CER001. Das Megaspiel: als größtes Brettspiel aller Zeiten im Guinness-Buch der Rekorde. Erobert mit Euren Raumschiffen das Universum. Für bis zu 8 Spieler mit deutscher Anleitung. Preis: 99,00 Mark





Hacker

Bestellnummer: SJG1313. Super Kartenspiel vom Guru Steve Jackson. Ideal für Computerfans. 2 bis 6 Spieler dringen in ein globales Computernetz vor und versuchen so viele Systeme wie möglich unter ihre Kontrolle zu bringen. Englische Anleitung Preis: 45,00 Mark.

Hildebrands Book of 3D Dragons



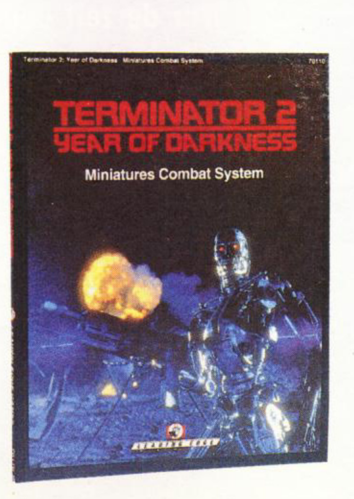
Bestellnummer: LBC001. Ein Muß für den Drachenreiter: das 3D-Pop-Up-Buch vom bekannten Fantasykünstler. Preis: 49,80 Mark.

Streetfighter 2

Bestellnummer: WW9500. Das Rollenspiel zum Prügelknaller. Komplett in Farbe und in englischer Sprache. Preis: 35,00 Mark.

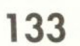
Appleseed

Bestellnummer: VID111. Unser Film des Monats: Im Anime Appleseed dreht sich alles um eine hammerharte Polizeitruppe, die für Ordnung sorgen. Super gezeichnet und voller Action. Laufzeit ca. 68 Minuten. Altersfreigabe ab 15 Jahren. Der Film ist auf VHS-Videokassette und englisch synchronisiert. Preis: 34,95 Mark.



Terminator 2

Bestellnummer: LEA70110+. Das Spiel zum Kinohit. In der düsteren Zukunft steuert Ihr Eure Figuren im Kampf gegen die Terminatoren. Im Preis enthalten sind zwei Miniaturenboxen mit 16 Spielfiguren. Anleitung in Englisch. Preis: 99,00 Mark.



4/95

Auf der CES-Show in Las Vegas war noch alles klar: Im Gespräch mit LucasArts gaben sich Pressesprecher und Entwickler zuversichtlich. "Natürlich bekommt Ihr Dark Forces noch in der nächsten Woche!", hieß es da. Es kam, wie es kommen mußte: Wir hielten die Seiten frei, alles klappte, nur das Spiel schaffte es nicht mehr rechtzeitig in die Redaktion. "Äh, wir schieben noch mal um einen Monat", tönte es aus den Lucas-Labors. Deshalb müssen wir Euch auch mit einem *Dark Forces*-Testbericht vertrösten.

Dark Forces



erscheint am 15. März

– Im nächsten Heft klappt's dann bestimmt. Bestimmt – nach so vielen Ankündigungen und Verschiebungen – erscheinen endlich die Tests von *Dungeon Master 2* und *Flight Unlimited* in der kommenden Ausgabe. Fix und fertig, angekündigt und unterwegs sind folgende Titel, die wir auf alle Fälle vorstellen: Das Weltalldrama *Renegade* folgt *Wing Commander* auf dem Fuß, Rollenspieler erfahren mehr über das Mumienabenteuer *Stoneprophet* der Ravenloft-Macher.

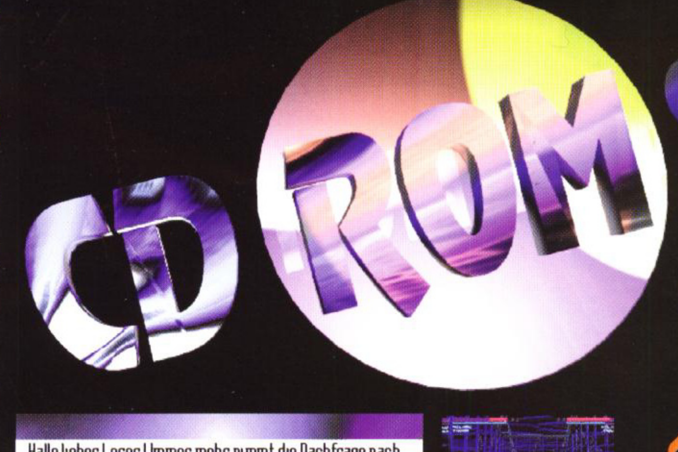
Renegade

Stoneprophet

Wer derzeit überlegt, ob er auf ein neues Betriebssystem umsteigen möchte (beispielsweise OS/2-Warp), sollte noch ein wenig warten. Denn so unproblematisch, wie die Werbung verspricht, ist IBMs Windows-Killer nämlich nicht. Mehr darüber erfahrt Ihr in unserem **OS/2-Report.**

Was taugen CD-ROM-Umsetzungen wirklich? Lohnt sich ein Neukauf oder können wir beruhigt unsere älteren Diskettenversionen spielen? Die Antwort steht im großen **CD-ROM**-Schwerpunkt.

Bestellannahme
0911 - 306868
0911 - 306869
Fax:
0911 - 306866



TOPGAMES

	Disk	CD
11th Hour*		119.95
Aces of the Deep	89.95	89.95
Aladdin	89.95	
Armored Fist	69.95	89.95
Battle Bugs	69.95	79.95
Bazooka Sue*	89.95	89.95
Betrayal at Kondor	89.95	89.95
Bioforge*		99.95
Colonization	99.95	99.95
Comanche (dt.)	69.95	99.95
Creature Shock		99.95
Crime Patrol		99.95
Cyberia		99.95
Cyber War		109.95
Cyclemania		79.95
Cyclones*	89.95	89.95
Dawn Patrol	89.95	89.95
Dark Sun	89.95	89.95
Das Amt	89.95	
Descent		89.95
Discworld	79.95	89.95
Doppelpass	89.95	89.95
Dragon Lore (Chap. 1)*	79.95	89.95
Earthsiege	89.95	89.95
Ecstatica	79.95	89.95
Formular 1 Grand Prix	39.95	39.95
Full Throttle*		119.95
Hell*		89.95
Höhlenwelt		89.95
Inferno		99.95
Iron Assault*		99.95
Jungle Strike		79.95
Kings Quest VII		89.95
Last Dynastie*		89.95
Legend of Kyrandia 3		89.95
Lemmings 3	69.95	69.95
Little Big Adventure		99.95
Lionking	79.95	
Lost EDEN*		99.95
Magic Carpet	89.95	89.95
Megarace		49.95
Menzoberranzan*	89.95	89.95
Nascar Racing	79.95	89.95
Noctropolis*		99.95
Novastorm		89.95
Oldtimer		89.95
Outpost (dt.)	89.95	89.95
Panzer General*	89.95	89.95
PGA Tour Golf		99.95
Power Slide	79.95	79.95
Ran Trainer	89.95	99.95
Rebel Assault		59.95
Renegade*		89.95
Retribution		79.95
Rise of the Robots	89.95	89.95
Royal Flush	79.95	79.95
Sam & Max (dt.)	89.95	99.95
Simon the Sorcerer (dt.)	99.95	99.95
Star Crusader (dt.)	79.95	79.95
Stereoworld	69.95	69.95
Star Trek-Next Generation *		109.95
Sternenschweif (DSA2)	89.95	89.95
Strike Com.& Privateer		99.95
Syndicate	89.95	99.95
System Shock	79.97	89.95
System Shock Enhanced*	99.95	109.95
Superkarts*		99.85
Tie Fighter	99.95	
Tie Fighter Mission Disk	49.95	
Theme Park	79.95	89.95
Transport Tycoon	99.95	99.95
Ultima 8 (dt.)	89.95	119.95
Under a Killing M.		99.95
UFO + Master of Orion		79.95
US Navy Fighter		99.95
Virtuoso	79.95	79.95
Warcraft	89.95	89.95
Wing Com. 1+2 Deluxe		69.95
Wing Commander 3 (dt.)		109.95
Wings of Glory*	89.95	79.95
Woodruff & .. Azimuth*		79.95

Alle Preise für Originale zzgl. 10DM Porto & Verpackung je Sendung. Sonderregelung bei DEMO/Shareware Versand. Lieferung Ausland nur gegen Vorauskasse zzgl. 18DM Porto. * Verfügbarkeit bitte erfragen !

Hallo lieber Leser! Immer mehr nimmt die Nachfrage nach Spielen auf CD zu, und zusehends grösser wird deren Leistungsvorteil gegenüber den Diskettenversionen. Auch die früher kärgliche Shareware hat sich zu hervorragenden Programmen gemausert. Daher finden Sie ab sofort bei uns die TOPGAMES auf CD (Diskversionen weiterhin lieferbar) und alle HITS der Shareware als Prüf- oder Vollversion. Auch ermöglichen wir den Bezug von spielbaren Demoversionen zu den Programmen deren Name und Preis farbig hinterlegt ist. (Artikel lesen ist gut - zuerst selber testen ist besser)

Bis zur nächsten Ausgabe - ASTAT Media *Sabine*

Shareware Sampler CD's

GH001	Greatest Hits 1994	14.95
C8421	Pegasus 5	49.-
CD10	PC Games CD 10/94	9.95
CD11	PC Games CD 11/94	9.95
CD12	PC Games CD 12/94	9.95
C8450	Tetris Mania	29.95



Sonderangebote / Low Cost

C9001	Der Planer	19.80
C9002	Curse of Enchantia (DISK)	29.95
C9003	Gunship 2000	39.95
C9004	Lemmings 1+2	29.95
C9005	Monkey Island 1	39.95
C9006	Monkey Island 2	44.95
C9007	Pirates Gold	44.95
C9008	SIEGE	19.80
C9009	AMBERSTAR	19.80
C9010	Corridor 7	44.95
C9011	F15 Strike Eagel	44.95
C9012	Journeyman Projekt	39.95
C9013	Der Patrizier	49.95
C9014	Pirates Gold	39.95
C9015	Universe	29.95

CD

Alle Prg's dieser Rubrik nur solange vorrätig !!

DEMOSERVICE

Was ist denn das? Zu manchen Originalprogrammen sind spielbare Demoversionen zum testen erhältlich. Diese sind in der Liste farblich gekennzeichnet. Natürlich macht dies nur Sinn wenn diese auch kostengünstig zu bekommen kann. Also:

Demos / Shareware einzeln	4.00	DM
5 Demo / Shareware Paket	14.95	DM
10 Demo / Shareware Paket	24.95	DM
15 Demo / Shareware Paket	34.95	DM

Bei Bestellungen immer deutlich kennzeichnen, daß nur die Demo / Shareversion gewünscht ist. PORTO bei Demolieferungen 4DM. (Nachnahme 7DM) !!

Spiel des MONATS

C8408 Dark Forces 89.95

Sharewarespiele

xxx = Demo
V xxx = Vollversion Disk
C xxx = Vollversion CD

Nr.	Titel	Shareware 3.5Zoll	Vollversion 3.5Zoll	Vollversion CD
184	Rise of the Triad	6.50	79.-	79.-
185	Heretic	6.50	(79.-)	
186	Cleanman	4.-		
187	Highway Hunter	4.-	79.-	
188	CANTRON	4.-		
184	SOKOBAN (VGA)	4.-		
185	Jazz Jack (Winter Time)	4.-		
186	Shia Dao	4.-		
187	Tubes	4.-		
180	One must Fall	6.50	59.-	(69.-)
181	Wacky Wheels	6.50	59.-	79.-
183	Captain Zins	4.-		
170	Depth Dwellers (3D Game)	4.-		49.-
168	Jazz Jack Rabbit	4.-	69.-	99.-
165	Mystic Towers	4.-	59.-	59.-
164	Sky Roads	4.-	49.-	
163	Dr. Riptide	4.-	49.-	
159	BIFI II (Action in Hollywood)	4.-		
157	HOCUS Pocus	4.-	59.-	59.-
152	Enoid	4.-	29.-	
147	Electro Man	4.-		29.-
142	Raptor	6.50	69.-	69.-
117	Halloween Harry	4.-	59.-	
114	EPIC PINBALL	4.-	95.-	99.-
107	Heartlight PC	4.-		29.-
099	Zone 66	4.-		29.-
098	Solar Winds	4.-		29.-

ASTAT MEDIA
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Bestellcoupon

Erstbesteller bitte beide Couponhälften ausfüllen

Adresse

Zahlungsweise:

- ❒ Nachnahme, Zahlung bei Erhalt.
- ❒ Bargeld, Scheck liegt bei.
- ❒ Bitte buchen Sie den Betrag von meinem Konto ab.

Bankverbindung

KONTO

BLZ

BANK

❒ Ja ich will an der Verlosung von 10 Spiele CD's teilnehmen. (Rechtsweg ist ausgeschlos.)

Meine Kundennummer

❒ Zahlung wie bei letzter Bestellung

Hiermit bestelle ich folgende Artkel

Bezeichnung + Nummer	Preis

Mit meiner Unterschrift bestätige ich die hier gemachten Angaben und Bestellungen



Das Amt









Da legst di nieda !!!

Werden Sie Bürgermeister in einem kleinen bayerischen Dorf, mit allem was dazugehört - Politik, Macht, Geld, Vetternwirtschaft, Presserummel, Tourismus, Volksfeste und Blasmusik. Erleben Sie DAS AMT - die etwas andere Simulation.

DAS AMT wurde in der Entwicklung durch den Bund der Steuerzahler (BdSt) unterstützt und bietet so einiges an Realitätsnähe. Das ZDF stellte eigens Redakteure, die Sie mit den neuesten Nachrichten versorgen.



Freuen Sie sich auf eine neue, packende und humorvolle Simulation - jetzt im Handel erhältlich !!!

CD-ROM



GREENWOOD ENTERTAINMENT - POSTFACH 10 09 47 - 44709 BOCHUM